



RULEBOOK



OBEČNÁ HISTORIE

Vítejte v Mezopotámii, zemi svírané řekami, kde se říše rodí z hlíny a zanikají v krvi. V letech 5000 až 1000 př. n. l. pulzuje tato kolébka civilizace tížádstí, vírou a zápalem a svět, jak jej známe, se teprve začíná probouzet. Podél úrodných břehů Tigrisu a Eufratu zde vznikají mocné městské státy. Vyberte si svůj lid. Veďte jej v nejstarší a nejproměnlivější kolébce moci na světě od skromných počátků až k ohromující velkoleposti.

Stanete v čele Sumerů, průkopníkům městského života a inovací, mistrů pera, byrokracie a rafinovaného umění zavlažování? Nebo zmobilizujete Akkady, neúprosné sjednotitele městských států, kteří prostřednictvím dobývání, tributů a bezohledné tížádsti vybudovali první říši v celé historii?

Budete velet Babyloňanům, průkopníkům práva a astronomie, jejichž zikkuraty se tyčí nad krajinou s jasným účelem a jejichž zákoníky přežívají i samotné krále? Nebo se snad postavíte do čela Asyřanů, jejichž železná disciplína a bezkonkurenční vojenská zdatnost nahánějí hrůzu všem, kdo se jim postaví?

Veďte Elamity, tajemný a starobylý národ, který číhá za pohorím Zagros a disponuje po tisíciletí předávanými znalostmi a lstivostí. Nebo vládněte v čele Eblaitů, pečlivých kronikářů a kulturních diplomatů, kteří za palácovými zdmi splétají spojení i výhodné obchodní cesty.

Sjednoťte obyvatele městského státu Mari, mistry vyjednávání a strategie, kteří v křehké hře o přežití vyvažují válčení diplomacií. Nebo veďte Chetitům, divokým válečníkům spoléhajícím na válečné vozy a mistrům ve zpracování železa, jejichž vynalézavost a oddanost bohům pohání jejich rozmach z anatolské plošiny.

Každému ambicióznímu vůdci však není radno nechat se zmást; toto není žádný míru zaslíbený zlatý věk. Krajinu sužuje hladomor. Řeky se bez varování rozvodňují nebo vysychají. Z kopců pořádají výpady nájezdníci. A i ta největší říše může být v mžiku sražena na kolena. Teď máte šanci přepsat historii, nebo upadnout do věčného zapomnění.

**Vyberte si svou civilizaci. Vybudujte svou říši. Velte svým armádám.
Podoba historie je ve vašich rukách.**



OBSAH

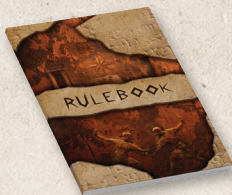
OBEČNÁ HISTORIE	2
OBSAH	3
ZÁKLADNÍ PRVKY	4
ROZŠIŘUJÍCÍ PRVKY	6
PŘÍPRAVA HRY	8
PŘÍPRAVA HRY PRO DVA A TŘI HRÁČE	12
KOLA, FÁZE A TAHY	13
JAK VE HŘE MESOPOTAMIA FUNGUJÍ AKCE	14
AKCE	14
AKCE PRŮZKUMU	16
LODĚ	17
ZNEHYBNĚNÍ	18
AKCE STAVBY	19
STAVBA VISUTÝCH ZAHRAD	20
AKCE VÝZKUMU	21
AKCE SBĚRU A OBCHODU	22
AKCE SBĚRU	22
AKCE OBCHODU	24
AKCE VÁLČENÍ	25
AKCE RŮSTU	26
NAČASOVÁNÍ BOJE A POŘADÍ ŘEŠENÍ BITEV	26
BOJ	27
JAK PROBÍHÁ BOJ	27
1. KROK: TAŽENÍ KARET SOUBOJŮ	27
2. KROK: PŘIHAZOVÁNÍ NA URSKOU STANDARTU	28
3. KROK: VYHODNOCENÍ SÍLY	29
4. KROK: VYHODNOCENÍ TAKTIKY	29
5. KROK: VYHODNOCENÍ POHYBLIVOSTI	30
6. KROK: ROZUZLENÍ BOJE	38
7. KROK: VÍCE SOUBĚŽNÝCH BITEV	33
LODĚ V BOJI	34
NEUTRÁLNÍ KMENY	35
HRADBY A BERANIDLA	36
ÚTOK NA OSADY	37
ÚTOK NA VÝCHOZÍ OBLAST	37
DOSAŽENÍ VÍTĚZSTVÍ	38
UDÁLOSTI VE HŘE MESOPOTAMIA	38
DVĚ STUPNICE	40
KARTY ÚKOLŮ	42
ZÁVĚREČNÉ SKÓRE	43
SÓLO REŽIM	44
TŘI HERNÍ REŽIMY	44
REŽIM SOUBOJ KRÁLŮ	44
ZAKONČENÍ TAHU	46
SÓLO BOJ	48
REŽIM OBLÉHÁNÍ URU	50
REŽIM OBRÁNCI AŠŠURU	52
OBSAH	54
SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ	55



ZÁKLADNÍ PRVKY



1x box



1x pravidla



4x hráčská deska



4x Urská standarta



1x mapa



26x karta soubojů



3x figurka kmenového jezdce



9x figurka kmenového kopiníka



6x kmenový lučištník figurky a miniatury



15x žeton Visutých zahrad



30x karta událostí



3x figurka elamitského lučištníka



3x figurka akkadského lučištníka



3x figurka babylonského lučištníka



20x žeton obchodu



9x žeton blokace



18x karta úkolů



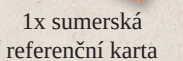
3x figurka sumerského lučištníka



6x žeton zikkuratu



12x žeton události na pláních



1x sumerská referenční karta



23x akkadská karta civilizací



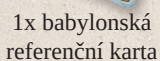
23x elamitská karta civilizací



8x žeton události v horách



10x žeton události na poušti



1x babylonská referenční karta



23x babylonská karta civilizací



23x sumerská karta civilizací



40x dřevěný žeton dřeva



40x dřevěný žeton jídla



40x dřevěný žeton kamene



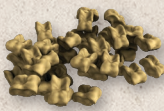
1x akkadská referenční karta



7x karta akcí pro sólo režim



1x Zápísník skóre (54 oboustranných stran)



40x plastový tvarovaný žeton kůstky



40x dřevěný žeton hlíny



40x dřevěný žeton tabulky



1x elamitská referenční karta



18x karta strategií pro sólo režim



4x dřevěný žeton výběru akce

ZÁKLADNÍ PRVKY



2x miniatura akkadského válečného vozu



2x miniatura babylonského válečného vozu



2x miniatura akkadského beranidla



2x miniatura elamitského beranidla



3x akkadská kostka událostí



3x elamitská kostka událostí



2x miniatura elamitského válečného vozu



2x miniatura sumerského válečného vozu



2x miniatura babylonského beranidla



2x miniatura sumerského beranidla



3x sumerská kostka událostí



3x babylonská kostka událostí



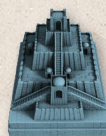
2x figurka sumerského jezdce



2x figurka akkadského jezdce



1x miniatura akkadského zikkuratu (7 dílků)



1x miniatura babylonského zikkuratu (7 dílků)



8x bílá kostka dingir



2x figurka elamitského jezdce



2x figurka babylonského jezdce



1x miniatura sumerského zikkuratu (7 dílků)



1x miniatura elamitského zikkuratu (7 dílků)



8x stříbrná kostka dingir



8x černá kostka dingir



6x akkadská amfora



6x elamitská amfora



3x figurka akkadského kopiníka



3x figurka sumerského kopiníka



3x miniatura akkadské lodi



3x miniatura sumerské lodi



6x babylonská amfora



6x sumerská amfora



3x figurka babylonského kopiníka



3x figurka elamitského kopiníka



3x miniatura babylonské lodi



3x miniatura elamitské lodi



2x babylonské dřevěné pečeti



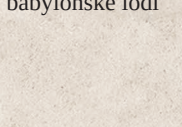
2x elamitské dřevěné pečeti



3x miniatura akkadských hradeb



3x miniatura elamitských hradeb



3x miniatura akkadské osady



3x miniatura babylonské osady



2x sumerské dřevěné pečeti



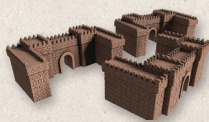
2x akkadské dřevěné pečeti



3x miniatura sumerské osady



3x miniatura elamitské osady



3x miniatura sumerských hradeb



3x miniatura babylonských hradeb

ROZŠIŘUJÍCÍ PRVKY

ROZŠÍŘENÍ: ASYŘANÉ A CHETITÉ



2x hráčská deska



6x karta úkolů



6x karta událostí



6x karta soubojů



1x Urská standarta



5x žeton
Visutých zahrad



8x žeton
obchodu



2x žeton události na
pláních



2x žeton události v horách



2x žeton události na poušti



20x dřevěný
žeton dřeva



20x dřevěný
žeton jídla



20x dřevěný
žeton kamene



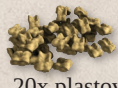
3x figurka chetitského
lučištníka



3x figurka asyrského
kopiníka



3x figurka chetitského
kopiníka



20x plastový
tvarovaný žeton
kůstky



20x dřevěný
žeton hlíny



20x dřevěný
žeton tabulky



3x figurka asyrského
lučištníka



2x figurka chetitského
jezdce



2x figurka asyrského
jezdce



2x dřevěný žeton
výběru akce



24x chetitská karta
civilizací



23x asyrská
karta civilizací



1x miniatura asyrského
zikkuratu (7 dílků)



1x miniatura chetitského
zikkuratu (7 dílků)



2x referenční karta



2x miniatura asyrského
válečného vozu



2x miniatura
chetitského válečného
vozu



3x miniatura asyrské
lodi



3x miniatura chetitské
lodi



2x miniatura
chetitského beranidla



2x miniatura asyrského
beranidla



3x miniatura
chetitských hradeb



3x miniatura asyrských
hradeb



2x chetitské
dřevěné pečeti



2x asyrské
dřevěné pečeti



4x černá kostka dingir



3x miniatura chetitské
osady



3x miniatura asyrské
osady



6x chetitská
amfora



6x asyrská
amfora



4x stříbrná kostka
dingir



3x asyrská
kostka událostí



3x chetitská
kostka událostí



4x bílá kostka dingir



ROZŠIŘUJÍCÍ PRVKY

ROZŠÍŘENÍ: MARITÉ A EBLAITÉ



2x hráčská deska



6x karta úkolů



6x karta událostí



6x karta soubojů



1x Urská standarta



5x žeton
Visutých zahrad



8x žeton
obchodu



2x žeton události na
pláních



2x žeton události v horách



2x žeton události na poušti



20x dřevěný
žeton dřeva



20x dřevěný
žeton jídla



20x dřevěný
žeton kamene



3x figurka eblaitického
lučištníka



3x figurka maritského
kopiníka



3x figurka eblaitického
kopiníka



20x plastový
tvarovaný žeton
kústky



20x dřevěný
žeton hlíny



20x dřevěný
žeton tabulky



3x figurka maritského
lučištníka



2x figurka eblaitického
jezdce



2x figurka maritského
jezdce



2x dřevěný žeton
výběru akce



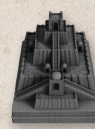
23x eblaitická karta
civilizací



18x maritská
karta civilizací



1x miniatura
maritského zikkuratu (7
dílků)



1x miniatura eblaitického
zikkuratu (7 dílků)



2x referenční karta



2x miniatura
maritského válečného
vozu



2x miniatura
eblaitického válečného
vozu



3x miniatura eblaitické
lodi



3x miniatura maritské
lodi



2x miniatura
eblaitického beranidla



2x miniatura
maritského
beranidla



3x miniatura
maritských hradeb



3x miniatura
eblaitických hradeb



2x maritské
dřevěné pečete



2x eblaitické
dřevěné pečete



4x černá kostka dingir



3x miniatura eblaitické
osady



3x miniatura maritské
osady



6x maritská
amfora



6x eblaitická
amfora



4x stříbrná kostka
dingir



3x maritská
kostka událostí



3x eblaitická
kostka událostí



4x bílá kostka dingir

PŘÍPRAVA HRY



DŮLEŽITÁ MÍSTA NA HRACÍ DESCE

- A** **Stupnice událostí:** Hráči reagováním na události posouvají svou říšskou pečeť po stupnici událostí. Vyšší pozice přináší určité výhody během boje. Více informací na stranách 40–41.
- B** **Stupnice obyvatelstva:** Na stupnici obyvatelstva lze posouvat říšskou pečeť prostřednictvím akce růstu. Vyšší pozice zde znamená navýšení limitu jednotek, určuje pořadí tahů a umožňuje stavby vyšších pater zikkuratu. Více informací na stranách 40–41.
- C** **Úroveň sekce obchodu:** Každá sekce je označena odpovídající úrovní. Umístit sem lze pouze žetony obchodu odpovídající úrovní dané sekce. Více informací na straně 24.
- D** **Pozice pro amforu:** Při provádění akce obchodu umístíte žeton amfory do pozice nad vybraným žetonem obchodu. Více informací na straně 24.
- E** **Symbol zdrojů:** Tyto symboly znázorňují, jaký zdroj může jednotka z dané oblasti vytěžit provedením akce sběru. Více informací na straně 22.

POSTUP PŘI PŘÍPRAVĚ HRY

- 1** **Hrací deska:** Umístíte hlavní hrací desku do středu stolu tak, aby na ni všichni hráči snadno dosáhli.
- 2** **Výchozí oblast pro říše:** Postupujte podle pravidel pro výběr říše a umístíte každou říši do vybrané výchozí oblasti na hrací desce. Do této oblasti umístíte základní patro zikkuratu. Více informací na straně 10.
- 3** **Říšská pečeť na stupnici událostí:** Umístíte pouze pečete říši vybraných hráči a seřadíte je v následujícím pořadí od nejvyšší po nejnižší. Asyrskou pečeť umístíte na 2. pozici stupnice. Všechny ostatní pečete umístíte na 1. pozici v následujícím pořadí: akkadská, elamitská, sumerská, babylonská, chetitská, maritská a eblaitská.
- 4** **Říšské pečete na stupnici obyvatelstva:** Umístíte pouze pečete říši vybraných hráči a seřadíte je v následujícím pořadí od nejvyšší po nejnižší. Babylonskou pečeť umístíte na 2. pozici stupnice. Všechny ostatní pečete umístíte na 1. pozici v následujícím pořadí: Sumerové, Elamité, Akkadové, Eblaité, Marité, Chetití a Asyřané.

PŘÍPRAVA HRY



5 Žeton obchodu: Všechny žetony obchodu zamíchejte lícem dolů. Do každé sekce položte 3 náhodně vybrané žetony příslušné úrovně a poté je otočte lícem nahoru. Více informací na straně 24.

6 Trojúhelníková pozice pro žeton události v horách: Všechny trojúhelníkové žetony událostí v horách zamíchejte lícem dolů. Do každé trojúhelníkové pozice vložte jeden náhodný žeton. Více informací na straně 38.

7 Čtvercová pozice pro žeton události na poušti: Všechny čtvercové žetony událostí na poušti zamíchejte lícem dolů. Do každé čtvercové pozice vložte jeden náhodný žeton. Více informací na straně 38.

8 Kruhová pozice pro žeton události na pláních: Všechny kruhové žetony událostí na pláních zamíchejte lícem dolů. Do každé kruhové pozice vložte jeden náhodný žeton. Více informací na straně 38.

9 Symbol pro žetony blokace a neutrální kmene: Symboly na hrací desce označují, kam umístit žetony blokace a neutrální kmene.

Žetony blokace: Informace o umístění žetonů blokace ve hře pro 2 a 3 hráče naleznete na straně 12.

Neutrální kmene: Figurky neutrálního kmene umístěte dle symbolů na hrací desce. Neutrální kmene střeží místa událostí. Více informací na stranách 35–36.

10 Žetony Visutých zahrad: Náhodně vyberte jeden žeton Visutých zahrad z každé z pěti úrovní a položte je lícem dolů. Spodní žeton (1. úrovně) otočte lícem nahoru. Více informací na straně 20.

11 Balíček událostí: Balíček událostí ponechte lícem dolů. Z něj táhněte kartu událostí odpovídající odkrytému žetonu události. Více informací na straně 38.

12 Balíček úkolů: Zamíchejte balíček úkolů a každému hráči rozdejte 4 náhodné karty úkolů. Každý hráč si vybere 3 karty, které si ponechá, a zbylou vrátí na spoděk balíčku. Balíček se znovu použije pouze v případě, kdy to vyžaduje příslušná událost. Více informací na straně 42.

13 Balíčky soubojů: Všechny balíčky soubojů ponechte lícem dolů. Během boje táhněte jednu kartu soubojů za každou zapojenou jednotku. Více informací na straně 27.

14 Zdroje: Všechny herní zdroje umístěte do společného fondu, ke kterému mají přístup všichni hráči. Z tohoto fondu se odebírají při sběru a po spotřebování se sem vrací.

PŘÍPRAVA HRY



Výběr říše

Ve hře pro čtyři hráče jsou hráčům přiděleny role od hráče A po hráče D. Tyto role určují pořadí, v jakém si hráči vybírají své říše a výchozí oblasti.

Jakmile hráči usednou k hracímu stolu, vyberou si v pořadí svého příchodu roli, kterou chtějí zaujmout – tedy A, B, C nebo D. První hráč, který usedne, si vybere libovolnou volnou roli, následuje druhý, třetí a čtvrtý hráč.

Po přidělení všech rolí si hráči vybírají své říše, a to v následujícím pořadí: nejprve vybírá hráč A, poté hráč B, následně hráč C a nakonec hráč D.

Po zvolení všech říší si hráči v opačném pořadí vybírají své výchozí oblasti: nejprve vybírá hráč D, poté hráč C, následně hráč B a nakonec hráč A.

Na hrací desce jsou k dispozici čtyři možné výchozí oblasti (1 až 4). Každý hráč si během svého tahu ve fázi výběru výchozí oblasti jednu z nich vybere.

Do oblastí 5 a 6 umístěte číslem dolů žeton zikkuratu.

Stejně postupujte u všech ostatních počtů hráčů.

Do každé výchozí oblasti bez přiřazeného hráče umístěte příslušný žeton zikkuratu.

Příprava hry pro pět a šest hráčů se řídí stejnými pravidly jako příprava hry pro čtyři hráče.

Specifické vlastnosti říší

Všechny říše začínají hru s následujícími standardními zdroji a jednotkami:

- 1 kámen , 1 dřevo , 1 hlína , 1 jídlo
- 1 kopiník umístěný ve zvolené výchozí oblasti

Každá říše také začíná se specifickými výhodami a prvky dle následujícího popisu:

Sumerská říše

- Začíná s 2. úrovní technologie Výzkumu : Matematika
- Začíná s 1 tabulkou ve zdrojích
- Začíná s již postaveným prvním patrem zikkuratu , pročež obdrží kostku dingir.

Babylonská říše

- Začíná s 2. úrovní technologie růstu : Zavlažování
- Začíná s pečetí umístěnou na 2. pozici stupnice Obyvatelstva

Akkadská říše

- Začíná s 2. úrovní technologie Válčení : Lučičnictví
- Začíná s 1 kůstkou ve zdrojích
- Začíná s lučičníkem ve výchozí oblasti namísto kopiníka

Elamitská říše

- Začíná s 2. úrovní technologie Sběru : Váhy a míry
- Může umístit 1 osadu a 1 hradby na jednu oblast sousedící s výchozí oblastí
- V dané oblasti nebude odkryta událost




PŘÍPRAVA HRY



PŘÍPRAVA ZÓNY HRÁČE



Asyrská říše

- Začíná s 2. úrovní technologie Průzkumu
 : Astronomie
- Začíná s pečeti umístěnou na 2. pozici stupnice událostí



Chetitská říše

- Začíná se všemi technologiemi na 1. úrovni
- Jednou za tah může znovu hodit libovolný počet svých kostek dingir




Maritská říše

- Začíná se všemi technologiemi na 2. úrovni



Eblaitská říše

- Začíná s 2. úrovní technologie Stavby
 : Zpracování dřeva
- Začíná s lodí na řece vedle své výchozí oblasti

- 1 Urská standarta
- 2 Miniatury hradeb
- 3 Miniatury beranidel
- 4 Miniatury válečných vozů
- 5 Miniatura zikkuratu (7 dílků)
- 6 Miniatury osady
- 7 Figurky jezdců
- 8 Miniatury lodí
- 9 Figurky kopiníků
- 10 Figurky lučištníků
- 11 Pozice pro kostky dingir
- 12 Počáteční zdroje říše
- 13 Dřevěné žetony amfory
- 14 Kostky dingir
- 15 Kostka událostí
- 16 Hráčská deska
- 17 Karta civilizací
- 18 Karty úkolů
- 19 Referenční karta

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA HRY PRO DVA HRÁČE

Při hře s méně než čtyřmi hráči dochází při přípravě hry k následujícím úpravám:

Žetony obchodu

- Ve hře pro tři hráče se použije pouze 9 žetonů obchodu.
- Ve hře pro dva hráče se použije pouze 6 žetonů obchodu.

Příprava hry pro tři hráče:

Všechny dostupné žetony obchodu zamíchejte lícem dolů. Poté následně vyberte:

- 2 žetony z každé úrovně (tedy úrovně 1, 2, 3 a 4).
- 1 další žeton z úrovně 4.

Vybrané žetony položte lícem nahoru do určené sekce obchodu, jak je znázorněno na referenčním obrázku.

Příprava hry pro dva hráče:

Všechny dostupné žetony obchodu zamíchejte lícem dolů. Poté následně vyberte:

- 1 žeton z každé úrovně (tedy úrovně 1, 2, 3 a 4).
- 1 další žeton z úrovně 2.
- 1 další žeton z úrovně 4.




Příprava pro 2 hráče





Příprava pro 3 hráče

Žetony blokace

Žetony blokace k vyloučení některých oblastí na mapě. V oblastech, kde se nachází žeton blokace, nelze provádět žádné akce. Neodkrývají se tu místní události, nelze zde sbírat suroviny a nelze sem umístit osady ani hradby. Jednotky mohou tímto územím pouze procházet nebo na něm bojovat.

Ve hře pro tři hráče umístěte do oblastí označených ikonou  celkem 4 žetony.

Ve hře pro dva hráče umístěte do oblastí označených ikonou  nebo ikonou  celkem 8 žetonů.

Žetony blokace slouží k omezení využití určitých oblastí mapy, čímž simulují neaktivní regiony.

Pokud je v oblasti umístěn žeton blokace:

- V dané oblasti se neodkrývají události.
- Nelze zde provádět akce sběru.
- Nelze sem umístit osady ani hradby.
- Jednotky mohou touto oblastí pouze procházet nebo v ní bojovat.



KOLA, FÁZE A TAHY

KOLA, FÁZE A TAHY

Hra se hraje v sérii kol, přičemž každý hráč může během svého tahu provést libovolný počet akcí, které mu umožňují jeho kostky dingir. Každé kolo je rozděleno na dvě samostatné fáze:

1. Fáze akcí
2. Fáze boje

Hra pokračuje v kolech, dokud nejsou zcela vystavěny Visuté zahrady. Jakmile skončí kolo, ve kterém k této skutečnosti dojde, celá hra končí.

Fáze akcí

Během fáze akcí hrají všichni hráči v tazích dle stupnice obyvatelstva. Začíná nejvýše umístěný hráč na stupnici, po němž pokračují další sestupně. Ve svém tahu může každý hráč provést tolik různých akcí, kolik je schopen, a to v souladu se standardními pravidly pro akce.

Ačkoli hod kostkami dingir oficiálně probíhá na začátku tahu, je přijatelné a často doporučované, aby s jejich házením hráči počkali až na konec svého tahu. To umožňuje lepší plánování a pomáhá udržet plynulé tempo hry. Jakmile všichni hráči dokončí své tahy, fáze akcí končí.

TIP

To, zda hrajete jako první, může rozhodnout o tom, zda celou hru vyhrajete, nebo prohrajete. Proto se vždy snažte být první na stupnici Obyvatelstva.

Fáze boje

Po fázi akcí začíná fáze boje. Hráči zkontrolují všechny úseky řeky a oblasti, kde se současně nacházejí jednotky různých říší. V každé z těchto sporných oblastí dojde k boji.

Hráč, který se na stupnici událostí nachází nejvýše, určí pořadí, ve kterém se budou jednotlivé boje řešit, a to i v případech, kdy se konkrétního boje sám neúčastní, což mu umožňuje jednat ve svém strategickém zájmu. Jakmile dojde k vyřešení všech bojů, končí i celá fáze boje.

Konec kola

Na konci každého kola:

- Události, které probíhají po dobu více kol (např. 6kolové události), se posouvají k dalšímu kroku.
- Všechny kostky událostí se otočí na další číslo, což může vyústit ve vyřešení určitých událostí.

Po dokončení těchto kroků kolo končí a začíná nové.

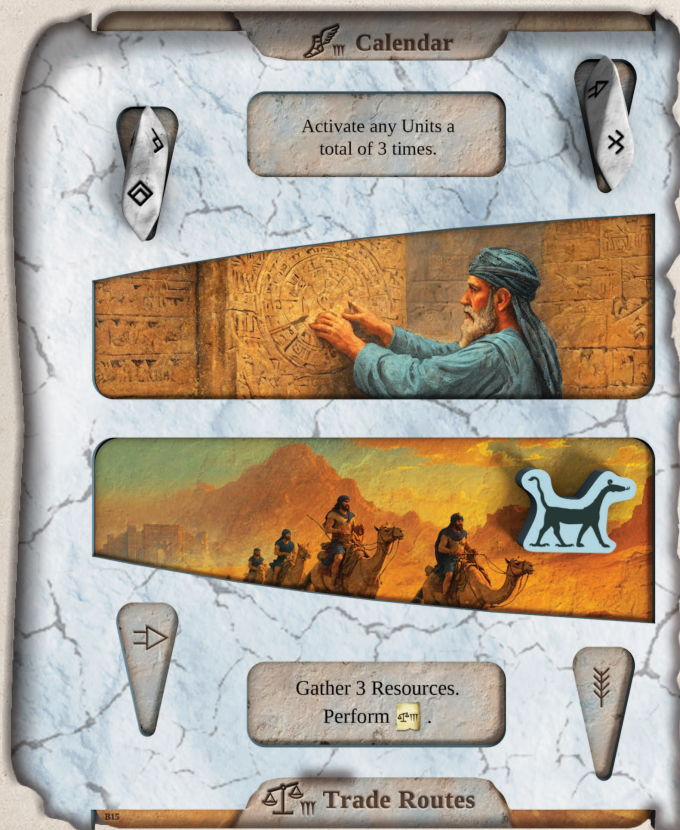


AKCE

JAK VE HŘE MESOPOTAMIA FUNGUJÍ AKCE

Mesopotamia je hra založená na výběru akcí, což znamená, že si během tahu vybíráte jednu nebo více akcí, které chcete provést. V každém tahu si zaručeně vyberete alespoň jednu. Stačí umístit svůj dřevěný žeton pro výběr akce na konkrétní akci, kterou chcete aktivovat.

Kromě toho vám kostky dingir, jejichž název se v klínovém písmu dá volně přeložit jako „božské kostky“, mohou díky mechanismu jejich přiřazování umožnit provádět další akce.



Provádění akcí



V tomto příkladu Babylonská říše aktivuje akci obchodních cest, a to umístěním svého dřevěného žetonu pro výběr akce na odpovídající pole akce. Kromě toho použije dvě kostky dingir, aby se shodovaly se symboly zobrazenými na akci průzkumu, což umožní provést během vlastního tahu druhou akci.

Pravidla pro akce







- Hráč může během svého tahu provést co nejvíce různých akcí, a to v závislosti na dostupných zdrojích a podmínkách.
- Akci stejného typu však v rámci jednoho tahu nelze provést více než jednou. Nelze provést dvě akce výzkumu, a to ani v případě, že provedete vylepšení první akce výzkumu na jinou.
- Hráči mohou provést jednu akci k získání zdrojů a poté v rámci stejného tahu tyto zdroje okamžitě použít k provedení jiné akce.
- Je možné v rámci první akce vylepšit vybranou technologii a následně použít novou akci jako druhou akci ve stejném tahu.

Typy akcí


Hráčům je k dispozici šest typů akcí. Tyto akce vycházejí ze starověkých mezopotámských technologií a od začátku hry jsou k dispozici všem říším.


Chcete-li například přesunout své jednotky po mapě, použijete akci průzkumu . 1. úroveň akce průzkumu  je reprezentována starověkou technologií kartografie, kterou všechny říše znají již na začátku hry. To znamená, že tuto akci může k přesunu svých jednotek využít jakákoli říše.

Šest dostupných typů akcí:

- Průzkum  – Přesun jednotek po mapě.
- Stavba  – Stavba budov, konstrukcí a dalších objektů.
- Výzkum  – Objevování pokročilých technologií sloužících k vylepšení dostupných akcí.
- Sběr a obchod  – Sběr zdrojů na mapě a obchodování s nimi.
- Válčení  – Výcvik vojenských jednotek a posilování armády.
- Růst  – Navyšování počtu obyvatelstva.



Každá akce je spojena se čtyřmi úrovněmi technologie. Technologie vyšší úrovně vylepšují účinky těch předchozích. Například 1. úroveň akce průzkumu  (kartografie) umožňuje aktivovat jednu jednotku. Po vylepšení na 2. úroveň (astronomie) lze jakoukoli jednotku aktivovat dvakrát.

Vzhledem k tomu, že každá říše je jedinečná, mohou se technologie, ke kterým mají přístup, a způsob, jakým provádějí akce, vzájemně lišit. Například Sumerové známí svými vědeckými schopnostmi vynikají ve vylepšování technologií v rámci akce průzkumu  a v této oblasti ostatní říše předčí.

Tato jedinečnost se odráží také v počátečních technologiích. Některé říše začínají hru s určitými akcemi již na 2. úrovni.

Kostky dingir

Náboženství hrálo v životě starověké Mezopotámie ústřední roli. Ve hře je tato skutečnost znázorněna kostkami dingir, které získáváte stavbou zikkuratu.

- Začínáte se základním patrem zikkuratu, které je již umístěno na hrací desce.
- Na něj následně stavíte zbývajících šest pater zikkuratu.
- Za každou postavenou část zikkuratu získáte 1 kostku dingir, celkem tedy maximálně 6 kostek.
 - Když postavíte první patro svého zikkuratu, vyberte si jednu kostku dingir libovolné barvy.
 - Když postavíte druhé a třetí patro, vyberte si kostku dingir v barvě, kterou ještě nemáte.
 - Jakmile postavíte čtvrté patro, vyberte si kostku dingir libovolné barvy.
 - Po výstavbě pátého patra si vyberte kostku dingir jiné barvy, než jakou jste vybrali po stavbě čtvrtého patra.
 - Po výstavbě šestého patra si musíte vybrat kostku dingir jiné barvy, než jakou jste vybrali po stavbě čtvrtého a pátého patra.
 - V okamžiku postavení všech šesti pater zikkuratu budete mít dvě kostky dingir od každé barvy.
- Po hodu každá kostka dingir zobrazuje symbol klínového písma.

Tyto symboly odpovídají symbolům na vašich kartách akcí. Chcete-li aktivovat akci pomocí kostky dingir:

1. Určete symbol na kartě akcí, kterou chcete použít.
2. Přesuňte kostku dingir s odpovídajícím symbolem do pole dingir na dané kartě akcí.
3. Nyní můžete akci aktivovat.


Technologie a komplexnost symbolů

- Technologie 1. úrovně vyžadují k aktivaci pouze jeden symbol.
- Technologie vyšších úrovní vyžadují dva symboly a s rostoucí úrovní se tyto symboly stávají stále vzácnějšími.
- To odráží rovnováhu mezi účinností a obtížností. Technologie vyšších úrovní jsou silnější, avšak jejich aktivace je náročnější.

TIP


K urychlení hry a lepšímu plánování se doporučuje házet kostkou dingir na konci tahu. To vám umožní připravit si předem své další tahy a přispěje k plynulému průběhu hry pro všechny hráče.

Symbol hvězdy

Každá kostka dingir má jednu stranu se symbolem hvězdy .

Tento symbol slouží jako žolík a při aktivaci akce ho lze použít jako libovolný symbol.

Opakovaný hod kostkami dingir

- Utracením 1 tabulky  můžete znovu hodit libovolným počtem svých kostek dingir.
- Hod je možné opakovat až třikrát za tah, takže během jediného tahu není možné opakovat hod více než třikrát. Po opakovaném hodu musíte nový výsledek přijmout, nebo použít další tabulku a provést hod znovu.


Režim bez náhody

Ve hře Mesopotamia jsou důležité všechny akce. I když vám vaše kostky dingir neumožňují provést konkrétní akci, kterou chcete, bude stále užitečná i jakákoli jiná akce. Snížit vliv štěstí je také možné utracením tabulky za opakovaný hod kostkami dingir.

Pokud však dáváte přednost hře bez vlivu náhody, můžete použít následující alternativní pravidla: Kostkami dingir se nehází. Místo toho si všichni hráči mohou nastavit své kostky na libovolný ze svých symbolů kromě symbolu hvězdy. Poté je můžete standardním umístěním na své karty akcí využít pro bonusové akce.

AKCE


AKCE PRŮZKUMU

Když hráč zvolí akci průzkumu , dojde k aktivování jednotky a jejímu pohybu napříč mapou. Počet možných přesunů každé aktivované jednotky odpovídá hodnotě její rychlosti.

Jednotka	Symbol	Rychlost
Kopiník		1
Lučištník		1
Jezdec		2
Válečný vůz		2
Lod'		3

Mapa je rozdělena na jednotlivé oblasti, oddělené bílými hranicemi. Jednotka se pohybuje tak, že se přesune ze své stávající oblasti do sousední. Například jednotka s hodnotou rychlosti 2 se může přesunout do jedné sousední oblasti a následně pokračovat do další.

Technologie akce průzkumu

Akci průzkumu  lze vylepšovat po následujících úrovních technologie:

Úroveň	Technologie
1	Kartografie
2	Astronomie
3	Kalendář
4	Plavba

Definice akce průzkumu







„Aktivace libovolné jednotky celkem 2krát.“

To hráčům umožňuje:

- aktivovat jednou dvě různé jednotky, nebo
- aktivovat stejnou jednotku dvakrát

Příklady:


- Dvakrát aktivovaný kopiník  se může přesunout 2krát (rychlost 1×2 aktivace)
- Dvakrát aktivovaný jezdec  se může přesunout 4krát (rychlost 2×2 aktivace)
- Jednou aktivovaný kopiník  se může přesunout 1krát a jednou aktivovaný jezdec  se může přesunout 2krát.



AKCE



K čemu slouží průzkum?

Průzkum je základní činnost, která hráčům umožňuje:

- **Zajistit zdroje:** Přesun jednotek do oblastí se zdroji, které lze následně vytěžit prostřednictvím akce sběru .
- **Zahájit boj:** Přesun do oblastí ovládaných nepřítelem s cílem vyvolat na konci kola boj a případně danou oblast dobýt. Pokud jednotka vstoupí do oblasti s přítomností nepřátelských jednotek, může být její pohyb přerušen. V takovém případě nemůže jednotka během dané aktivace pokračovat v dalším pohybu. Více o znehybnění nepřátelské jednotky na straně 18.
- **Odhalit události:** Pokud jednotka ukončí svůj přesun v oblasti s neprozkoumanou událostí, je tato událost okamžitě odhalena a vyřešena. Více o událostech na straně 38.



Ovládnout oblast

Hráč ovládá oblast, pokud v ní má zikkurat  jednotku nebo osadu . Nad vlastní výchozí oblastí kontrolu ztratit nelze.

Pokud kterýkoli hráč přesune své jednotky do oblasti ovládané jednotkami jiného hráče, dojde k boji. Do vyřešení takového boje pak danou oblast nikdo neovládá. Výsledkem boje bude buď ústup jednoho z hráčů, nebo ztráta jeho jednotek.



Hráč, jemuž v dané oblasti zůstanou jednotky, pak tuto oblast ovládá.


TIP

Počet událostí je omezený. Na stupnici událostí je stejně snadné o body vítězství přijít, jako je získat.

LODĚ


Umístění lodí


Lodě  se neumísťují do oblastí. Místo toho se umísťují na říční úseky, které jsou znázorněny bílými hraničními čarami oddělujícími dvě sousední oblasti. Pro veškeré herní účely se má za to, že loď  zabírá obě oblasti, které daný říční úsek odděluje.

To znamená, že loď  může:

- Těžít zdroje z obou přilehlých oblastí.
- Účastnit se boje probíhajícího v kterékoli z přilehlých oblastí.

Pohyb lodí

Lodě  se pohybují po říční síti tím, že cestují z jednoho říčního úseku (bílá hraniční čára) do druhého. Říční síť je rozdělena na úseky jednotlivými uzly, kde se protíná více bílých hraničních čar (typicky tam, kde se setkávají svislé a vodorovné hranice).

Pohybem lodí  se rozumí přesun přes takový uzel z jednoho říčního úseku do druhého, jak je znázorněno na následujícím obrázku.



V daném říčním úseku se může vždy nacházet pouze jedna loď. Hráč nikdy nesmí umístit druhou loď do říčního úseku, ve kterém se již nachází některá z jeho lodí. Pokud v důsledku pohybu lodí na konci kola obsadí stejný říční úsek dvě lodě z různých říší, budou obě lodě na začátku fáze boje zničeny. Více informací o boji lodí naleznete na straně 34.

ZNEHYBNĚNÍ

Znehybnění nepřátelské jednotky

Pokud se jednotka přesune do oblasti obsazené nepřátelskými jednotkami, je obvykle nucena zastavit. Pokud se na konci kola ve stejné oblasti nacházejí soupeřící jednotky, dojde k boji.

Pravidlo znehybnění

Pravidlo znehybnění ještě před zahájením boje určuje, zda se jednotky mohou po vstupu do oblasti obsazené nepřítelem dále pohybovat.

Znehybnění funguje následovně:

- Pokud jednotka vstoupí do oblasti s nepřátelskými jednotkami, musí okamžitě zastavit svůj pohyb. Obránci v dané oblasti jsou rovněž znehybněni.
- **Výjimka:** Pokud je počet spřátelených jednotek již přítomných v dané oblasti roven nebo větší než počet nepřátelských jednotek ze všech nepřátelských říší, není vstupující jednotka znehybněna a může pokračovat v pohybu.

Příklad: Znehybnění v praxi



Dvě sumerské jednotky se přesouvají z přilehlé oblasti, aby zaútočily na tři babylonské jednotky.

- Sumerský jezdec 🐎 s rychlostí 2 vstoupí do oblasti. Vzhledem k tomu, že Sumerové jsou v početní nevýhodě (2 proti 3), je jezdec 🐎 znehybněn a nemůže provést svůj druhý přesun.

Později v tomto kole babylonský hráč aktivuje jezdce 🐎 a lučištníka 🗡️:


- Babylonský hráč si vybere, kterou jednotku přesune jako první. První jednotka se může pohybovat volně, neboť ještě není znehybněna.
- Dvě sumerské jednotky mohou znehybnit až dvě babylonské jednotky. Třetí babylonská jednotka tak není znehybněna a může se pohybovat volně.
- V tomto příkladu se babylonský jezdec 🐎 přesune mimo tuto oblast. Pokud se hráč poté pokusí přesunout lučištníka 🗡️, nemůže. Obě zbývající babylonské jednotky jsou totiž nyní znehybněny dvěma sumerskými jednotkami.

TIP

Znehybněte své soupeře dříve, než oni znehybní vás. Vybírejte si bojiště s rozvahou.

AKCE

AKCE STAVBY

Akce stavby  umožňuje hráči postavit jednu z několika dostupných staveb nebo jednotek, a to pokud má potřebné zdroje, které se při dané stavbě spotřebují.



Na začátku hry mají všichni hráči k dispozici technologii Stavitelství. Ta jim umožňuje stavět:










- Hradby 
- Patra zikkuratu 

Během postupu technologiemi Stavby hráči vylepšují své znalosti od úrovně Stavitelství až po nejvyšší úroveň Architektura. Každá nová úroveň odemyká dodatečné možnosti výstavby, čímž rozšiřuje strategické možnosti dostupné v průběhu hry.

Úroveň	Technologie	Název	Sym-bol	Zdroj
1	Stavitelství	Hradby		
1	Stavitelství	Zikkurat		
2	Zpracování dřeva	Berandlo		
2	Zpracování dřeva	Lod'		
3	Urbanizace	Osada		
4	Architektura	Visuté zahrady		

Pravidla stavby

Každý prvek, který lze postavit, má specifická pravidla pro své umístění:

- **Hradby**  a **osady**  : Lze postavit v jakékoli oblasti, kde se nachází alespoň jedna vaše jednotka. Nelze postavit ve výchozí oblasti.
- **Berandlo**  : Lze postavit ve vaší výchozí oblasti nebo v jakékoli vámi ovládané osadě.
- **Lod'**  : Lze postavit na libovolném říčním úseku, který sousedí s vaší výchozí oblastí nebo oblastí s osadou  pod vaší kontrolou.
- **Zikkurat**  : Lze postavit pouze ve výchozí oblasti vaší říše. Zikkurat  se skládá z 6 pater vybudovaných na základním patře. S každým postaveným patrem můžete získat jednu další kostku dingir v barvě, kterou dosud nemáte k dispozici. Pokud již máte všechny tři barvy, můžete si vybrat libovolnou barvu. Hráči nesmějí stavět patro zikkuratu , které by přesáhlo jejich aktuální úroveň na stupnici obyvatelstva. Všichni hráči začínají hru s 1. úrovní obyvatelstva. Před výstavbou druhého patra musí hráč nejprve postoupit na 2. úroveň na stupnici obyvatelstva. Toto omezení platí pro každé následující patro zikkuratu .


Bonus k technologii stavby



Některé říše disponují pokročilými schopnostmi výstavby. Pokud karta technologie dané říše uvádí „Stavba 2“, je možné:


- postavit dva různé prvky, nebo
- postavit stejný prvek dvakrát

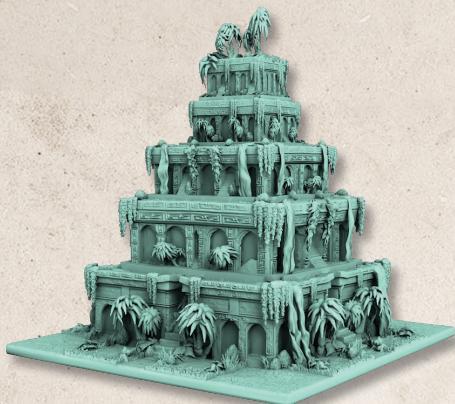


STAVBA VISUTÝCH ZAHRAD


Skutečná poloha, ba dokonce i samotná existence Visutých zahrad  zůstává jednou z největších záhad historie. Ačkoli se dlouho mělo za to, že jde o velkolepý babylonský div, současní badatelé tento předpoklad zpochybňují. Ozývají se náznaky, že zahrady možná nepatřily k žádné ze známých říší starověkého světa. Místo toho mohly stát v neutrální nebo méně známé oblasti a jejich původ se postupně ztratil v čase a bájích.

Ve hře Mesopotamia jsou Visuté zahrady  jedinečným divem, který může být postaven společně jakoukoli říší. Na jejich stavbě se mohou podílet všichni hráči a ti, kteří tak učiní, budou štědrě odměněni body vítězství (BV) .


Visuté zahrady  se skládají z pěti částí. Každá část může být postavena libovolným hráčem.




Výstavba Visutých zahrad




Visuté zahrady  se skládají z pěti jedinečných žetonů, poskládaných v utajeném pořadí. Na začátku hry je odhalen pouze spodní žeton. Během výstavby jednotlivých částí hráči odhalí vždy další žeton, který jim prozradí požadavky pro následující fázi.

Stavba části

Při stavbě části Visutých zahrad  hráč musí:

- Spotřebovat požadované zdroje uvedené na odhaleném žetonu.
- Odebrat žeton a uchovat si ho jako referenci pro body vítězství , které obdrží na konci hry.


Některé žetony mohou zahrnovat další požadavky, jako například:

- Minimální úroveň na stupnici obyvatelstva .
- Minimální úroveň na stupnici událostí .
- Určité množství osad .

(Poznámka: Tyto podmínky musí být splněny, avšak samotnou stavbou nejsou spotřebovány.)

Výstavby Visutých zahrad  se hráči nemohou účastnit, dokud neobjeví technologii **architektura**.

Podmínka ukončení hry


Hra končí, jakmile dojde k postavení všech pěti částí Visutých zahrad  a dokončení aktuálního kola (což všem hráčům umožní dokončit své tahy).



TIP

Nikdy neukončujte hru, pokud si nejste jisti, že vítězství je vaše.


AKCE

AKCE VÝZKUMU

Když hráč zvolí akci výzkumu , může provést dvě klíčové funkce:

- Zpracovat hlínu  na tabulky .
- Vylepšit technologii na své hráčské desce.









Provést je možné jednu z těchto dvou funkcí nebo obě. Pokud vyberete oba kroky, musí být provedeny postupně, jeden bezprostředně po druhém, aniž by mezi nimi byly provedeny jakékoli jiné akce.


Akci výzkumu  lze vylepšovat po následujících úrovních technologie:

Úroveň	Technologie
1	Klínové písmo
2	Matematika
3	Literatura
4	Zákoníky




Zpracování hlíny na tabulky

Zatímco hlína  je základní zdroj, který lze vytěžit z mapy, tabulky  jsou speciální zdroj, který není možné sbírat. Hlavním způsobem nabývání tabulek  je zpracování hlíny pomocí akce výzkumu . Zatímco raná úroveň klínového písma dokáže zpracovat 2 jednotky hlíny  na 1 tabulku , navýšení úrovně na zákoníky umožní zpracovat 2 jednotky hlíny  na 4 tabulky .

Tabulky  představují nejcennější zdroj, neboť umožňují provádět objevy, ale také opakovaný hod kostkami dingir.

Provádění objevů

Objev představuje technologický průlom. Chcete-li učinit objev, musíte:

- Vybrat technologii na své hráčské desce.
- Vyjmout ji z její pozice.
- Nahradit ji vyšší úrovní technologie stejného typu.
- Utrátit 1 tabulku  za každou vylepšovanou technologii.


Příklad: Pokud vylepšíte matematiku (úroveň 2), musíte ji nahradit literaturou (úroveň 3).

Pravidla objevů

- Vylepšit můžete jakoukoli technologii na své desce, a to včetně té, kterou právě používáte k provedení objevu.
- Můžete také nejprve vylepšit technologii a později ji v rámci tahu aktivovat již ve vylepšené variantě. V takovém případě musíte mít k dispozici potřebné kostky dingir nebo volný žeton výběru akce.
- Možné je také objevit jednu technologii (např. 2. úroveň stavby) a bezprostředně poté objevit její vylepšenou variantu (např. 3. úroveň stavby).

Příklad:


Pomocí dřevěného žetonu výběru akce aktivujete literaturu (úroveň 3). Literatura vám umožňuje provést až dva objevy.


- Máte k dispozici pouze 1 tabulku , takže se rozhodnete provést pouze jeden objev.
- Vylepšíte literaturu na zákoníky (úroveň 4), i když právě v dané chvíli používáte literaturu.



AKCE


AKCE SBĚRU A OBCHODU

Když hráč zvolí akci sběru a obchodu , může provést dvě klíčové funkce:

- Těžít zdroje z mapy.
- Provést akci obchodu .



Provést je možné jednu z těchto dvou funkcí nebo obě. Pokud vyberete oba kroky, musí být provedeny postupně, jeden bezprostředně po druhém, aniž by mezi nimi byly provedeny jakékoli jiné akce.


Akci sběru a obchodu  lze vylepšovat po následujících úrovních technologie:

Úroveň	Technologie
1	Sběr zdrojů
2	Váhy a míry
3	Obchodní cesty
4	Měna

TIP

Zdroje jsou od toho, aby se využívaly. Nehromadte je. Využívejte je strategicky.





AKCE SBĚRU



Akce sběru  umožňuje těžít z mapy zdroje, a to na základě pokynů poskytnutých vaší stávající technologií sběru.

Pokud například vaše technologie uvádí „Seberte 1 zdroj“, můžete si vybrat jeden zdroj, který chcete sebrat, a vybrat odpovídající ložisko, ze kterého jej budete chtít získat.

Dostupné zdroje









Na mapě lze sbírat čtyři standardní zdroje:

- Kámen 
- Dřevo 
- Hlína 
- Jídlo 

Speciální zdroje, jako jsou tabulky  a kůstky , nelze vytěžit z mapy. Ty musí být získány prostřednictvím jiných akcí či účinků.

Platná ložiska sběru zdrojů

Sběr zdrojů lze provést čtyřmi způsoby:

- Výchozí oblast:**
 - Svou výchozí oblast můžete vybrat tak, aby vám poskytovala zdroj dle vašeho výběru (kámen , dřevo , hlínu  či jídlo .
- Osady **:
 - Pokud se osada  nachází v oblasti s vytištěným symbolem zdroje, můžete daný zdroj sbírat s využitím této osady .
- Jednotky:**
 - Okupuje-li libovolná jednotka oblast s vytištěným symbolem zdroje, může takový zdroj sbírat.
 - Nezáleží na tom, zda se ve stejné oblasti nacházejí i nepřátelské jednotky.
 - Loď  může sbírat zdroj z kterékoli ze dvou oblastí přilehlých k říčnímu úseku, na kterém se nachází.
- Sekce obchodu:**
 - Zdroje lze získat také prostřednictvím žetonu obchodu, jak je popsáno na straně 24.

AKCE

Omezení sběru

- Každou výchozí oblast, osadu 🏠, jednotku nebo loď 🚢 lze v rámci jedné akce sběru 📦 vybrat pouze jednou.
- Využití stejné jednotky nebo lodě 🚢 k vícenásobnému sebrání stejného zdroje není možné.
- Pokud se však ve stejné oblasti nachází více jednotek, lze pro sběr zdroje z této oblasti každou jednou vybrat.



Zelený hráč (Elamité) aktivuje technologii, která mu poskytne: „Seberte 3 zdroje“

Příklad čtyř způsobů, kterými lze sbírat zdroje:

1. **Výchozí oblast (libovolný zdroj):** Elamitský hráč vybere svou výchozí oblast, která mu umožní získat libovolný ze čtyř standardních zdrojů: Kámen 🪨, dřevo 🌲, hlínu 🏺 nebo jídlo 🍲.
2. **Osada 🏠:** Elamitská osada 🏠 se nachází v oblasti se symbolem dřeva 🌲. Hráč tedy v této oblasti může zvolit pouze sběr dřeva 🌲.
3. **Jednotky:** Všechny jednotky s výjimkou lodí 🚢 mohou sbírat zdroj pouze z oblasti, ve které se nacházejí. Pokud se tedy například elamitský kopiník 🪖 nachází v oblasti se symbolem dřeva 🌲, může sebrat pouze dřevo 🌲.

Lodě mohou sbírat zdroje z obou přilehlých oblastí. Například elamitská loď 🚢 je umístěná na říčním úseku sousedícím s oblastí, která produkuje dřevo 🌲, a s druhou oblastí, která produkuje jídlo 🍲. Hráč si může vybrat, jaký zdroj z těchto získat.

3. Sekce obchodu:

Horní část hrací desky tvoří oblast obchodu. Ta je rozdělena do čtyř sekcí, z nichž každá představuje jednu z možných úrovní obchodu. Přístup k jednotlivým sekcím je podmíněn použitím technologie odpovídající úrovni. Například pro přístup do sekce obchodu zcela vpravo tedy musíte použít technologii měna (úroveň 4).





V sekci obchodu se nacházejí také pozice pro žetony obchodu. V závislosti na přípravě hry mohou být některé pozice obsazené a jiné ne. Pod některými pozicemi je vyobrazen symbol lodí 🚢. To znamená, že přístup k tomuto žetonu obchodu vyžaduje alespoň jednu loď 🚢 na hrací desce.

Nad každým žetonem obchodu se nachází pozice, do které může kterýkoli hráč vložit jednu ze svých amfor. Amfora umístěná nad žetonem obchodu označuje, že hráč, který amforu umístil, byl první, kdo tento obchod uskutečnil, a že má tedy dle pravidel popsanych na straně 24 na tento žeton nárok.





AKCE

AKCE OBCHODU

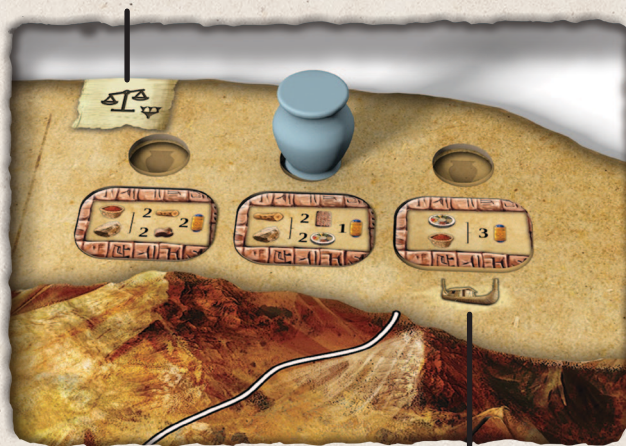
Pokud hráč zvolí akci obchodu , může využít jeden z dostupných žetonů obchodu. Každý žeton obchodu představuje jedinečnou příležitost a může nabídnout zdroje a body vítězství .

Přístup k žetonu obchodu

Použití žetonu obchodu je podmíněno splněním následujících podmínek:

- **Požadovaná úroveň obchodu:** Musíte použít technologii s úrovní obchodu rovnou nebo vyšší než úroveň sekce obchodu, ve které se žeton nachází.
- **Požadovaná loď:** Pokud je pod žetonem obchodu zobrazen symbol lodi , musíte mít na hrací desce alespoň jednu postavenou loď .

Požadovaná úroveň obchodu




Požadovaná loď


Použití žetonu obchodu

Při použití žetonu obchodu existují dva možné scénáře:

1. Na žeton nemáte nebo máte nárok vy

- Pokud k žetonu není přiřazena amfora nebo pokud přiřazená amfora patří vám:
 - ♦ Umístěte k žetonu jednu ze svých amfor (pokud ji tam již nemáte).
 - ♦ Spotřebujte zdroje zobrazené na levé straně žetonu.
 - ♦ Získejte zdroje zobrazené na pravé straně.
 - ♦ Pokud jsou na žetonu zobrazeny body vítězství , obdržíte je na konci hry.

2. Na žeton má nárok jiný hráč

- Pokud se u žetonu již nachází amfora patřící jinému hráči:
 - ♦ Zdroje zobrazené na levé straně neodevzdáte do fondu zdrojů.
 - ♦ Místo toho je nabídnete majiteli amfory.
 - ♦ Zdroje uvedené na pravé straně získáte ze společného fondu zdrojů.
 - ♦ Z tohoto obchodu však nezískáte žádné body vítězství .

Spotřebované zdroje



Získané zdroje

Body vítězství udělené na konci hry



4. úroveň

TIP

Amforu nasad'te co nejdříve, aby vám zajistila stálý pasivní příjem od soupeřů.

AKCE

AKCE VÁLČENÍ ☉

Když hráč zvolí akci válčení ☉, může provést dvě klíčové funkce:

- Získat kůstky 🍖
- Vytvořit jednotku.



Provést je možné jednu z těchto dvou funkcí nebo obě. Pokud vyberete oba kroky, musí být provedeny postupně, jeden bezprostředně po druhém, aniž by mezi nimi byly provedeny jakékoli jiné akce.

Akci válčení ☉ lze vylepšovat po následujících úrovních technologie:

Úroveň	Technologie	Jednotka	Symbol	Počet
1	Tavení bronzu	Kopiník	🍖	3
2	Lučištnictví	Lučištník	☾	3
3	Chov zvířat	Jezdec	🐎	2
4	Kolo vozu	Válečný vůz	🚗	2

Získání kůstek 🍖

Pokud provedete akci válčení ☉, která poskytuje kůstky 🍖, získáte odpovídající počet kusů uvedený na vaší kartě technologie.

Kůstky 🍖 představují vojenskou sílu vaší říše. Používají se k přihazování během boje a určují vaši schopnost porazit protivníky a bránit svá území.

- Vojenské technologie vyšší úrovně poskytují větší množství kůstek 🍖
- Kůstky 🍖 není možné vytěžit z mapy, získat je lze prostřednictvím akce válčení ☉ nebo obchodováním.

Strategická poznámka:

Vždy mějte dostatečnou zásobu kůstek 🍖. Boje jsou časté a oslabená armáda přímo vybízí k napadení. Pokud soupeři vycítí, že vám docházejí zásoby, mohou této příležitosti využít k útoku.

Vytvoření jednotky

Při vytváření jednotky postupujte dle následujících pokynů:

- **Zaplat' te náklady:** K vytvoření jakékoli jednotky musíte nejprve spotřebovat 1 dřevo 🌲.
- **Vyberte typ jednotky:** Vyberte jednotku, která je vám přístupná s využitím vaší stávající úrovně vojenské technologie či libovolné vojenské technologie nižší úrovně.
- **Vytvořená jednotka** bude umístěna do vaší výchozí oblasti nebo do oblasti, kde máte osadu.

Příklad:

Pokud máte k dispozici chov zvířat (úroveň 3), můžete vytvořit jezdce 🐎 (úroveň 3) nebo libovolnou jednotku nižší úrovně, například kopiníka 🍖 (úroveň 1) nebo lučištníka ☾ (úroveň 2).


Válečný vůz 🚗 (úroveň 4) nebude možné vytvořit, dokud neodemknete odpovídající technologii.

Podrobný popis všech jednotek a jejich bojových schopností naleznete v kapitole věnované boji na straně 27.




AKCE


AKCE RŮSTU

Akce růstu  vám umožňuje navyšovat počet obyvatelstva vaší říše.

Pro navýšení počtu obyvatelstva musíte:

- **Spotřebovat jídlo** : Vydejte množství jídla  uvedené na vaší aktuální kartě technologie růstu.
- **Zvýšit počet obyvatelstva** : Po vydání požadovaného množství jídla  se počet vašeho obyvatelstva  navýší o jednu úroveň.



Technologie růstu vyšší úrovně snižují množství potřebného jídla , čímž se s postupujícím rozvojem vaší civilizace stává růst počtu obyvatelstva efektivnějším.


Úroveň	Technologie
1	Zemědělství
2	Zavlažování
3	Hrnčířství
4	Pivovarnictví




NAČASOVÁNÍ BOJE A POŘADÍ ŘEŠENÍ BITEV

Načasování boje

Poté, co všichni hráči dokončí své tahy, dojde na konci každého kola ve všech oblastech, kde se nacházejí jednotky dvou nebo více říší, k boji.



Na mapě tak může proběhnout boj ve více oblastech. Pořadí, v jakém jsou tyto bitvy řešeny, je strategicky důležité a stanoví se podle aktuálního stavu stupnice událostí .

Pořadí řešení bitev

- Pořadí, v jakém jsou všechny bitvy řešeny, si vybírá hráč, jehož říše se nachází nejdříve na stupnici událostí .
- Tento hráč si může zvolit libovolné pořadí, bez ohledu na to, která říše je do jednotlivých konfliktů zapojena.
- I v případě, kdy se hráči v důsledku boje s neutrálními kmeny, který odhalí nové události, posunou na stupnici událostí, samotné bitvy se stále řeší dle pořadí určeného před zahájením všech bojů v daném kole.
- Pokud boj dospěje k remíze, je za vítěze určen hráč, který se v daný okamžik nachází na vyšší pozici stupnice událostí.

Příklad: Strategické pořadí bojů


Předpokládejme, že na mapě probíhá boj ve dvou oblastech a obou se účastní Elamité.

- Jedné z bitev se účastní Akkadové, kteří v současné době zaujímají první pozici na stupnici událostí .
- Akkadský hráč si z pozice vedoucí říše zvolí pořadí řešení jednotlivých bitev.
- Může se rozhodnout, že Elamité musí nejprve vyřešit svou druhou bitvu, během které mohou přijít o kůstky , což oslabí jejich síly.
- Následně budou Akkadové ve druhé bitvě čelit nyní již oslabeným Elamitům a získají taktickou výhodu.



BOJ

Párování bojů v konfliktech mezi více říšemi

V oblastech, kde jsou přítomny jednotky více než dvou říší, musí být postupně vyřešeno více bitev, a to až do chvíle, kdy v dané oblasti zůstane pouze jediná říše.

- Říše s nejvyšší pozicí na stupnici událostí  určuje nejen pořadí řešení bojů na mapě, ale rozhoduje také o tom, které dvě říše budou v případě konfliktu mezi více říšemi bojovat jako první.
- Po každé bitvě je poražená říše z oblasti odstraněna.
- Tento proces pokračuje, dokud nezůstane pouze jediná říše, která si následně nárokuje kontrolu nad danou oblastí.

JAK PROBÍHÁ BOJ

Boj se ve hře Mesopotamia řeší kombinací karet soubojů, přiřazování a rozdělení síly. V případě remízy v jakékoli fázi boje se o vítězi rozhoduje podle stupnice událostí . Za vítěze fáze, v níž došlo k remíze, je považována říše, která se v daném okamžiku nachází výše na stupnici událostí . Toto pravidlo platí stejnou měrou pro všechny kroky při řešení boje. Pravidla boje si podrobně vysvětlíme na konkrétním příkladu.



Předpokládejme, že 3 babylonské jednotky útočí na 2 sumerské jednotky.





TIP

Nebojujte jen proto, že můžete vyhrát. Bojujte, když je co vyhrát.

1. KROK: TAŽENÍ KARET SOUBOJŮ

Na začátku boje hráč za každou zúčastněnou jednotku táhne jednu kartu soubojů odpovídající danému typu jednotky.




Například:

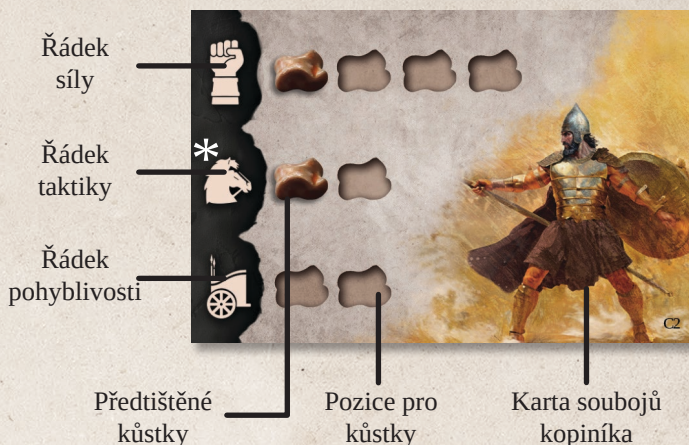
- Kopiník  táhne z balíčku karet soubojů  kopiníků.
- Jezdec  táhne z balíčku jezdců  a tak dále.

Každou taženou kartu položte lícem nahoru před příslušnou jednotku nebo je rozložte na stůl tak, aby odrážely rozmístění soupeřících sil.




Každá karta soubojů může obsahovat:

- Ilustraci znázorňující typ jednotky.
- Předtištěné kůstky : Ty představují základní bojovou hodnotu nebo taktickou výhodu, kterou jednotka vnáší do bitvy.
- Prázdné pozice pro kůstky : Toto jsou pozice, do kterých mohou hráči po přihození přidat dodatečné kůstky  a vylepšit tak bojové schopnosti dané jednotky.



*Typ jednotky, proti které má tato jednotka výhodu


2. KROK: PŘIHAZOVÁNÍ NA URSKOU STANDARTU

Během fáze přiřazování každý hráč tajně přidělí libovolný počet svých dostupných kůstek  a to v počtu od žádné po všechny. Všichni hráči se mohou před zahájením přiřazování zeptat na celkový počet kůstek, které má každý hráč k dispozici, a dozvědět se jej.



Urská standarta sestává ze tří sekcí



Síla: Přihozením do této sekce přímo posílíte své jednotky. Čím více kůstek  umístíte k síle, tím silnější budou vaše jednotky v boji.



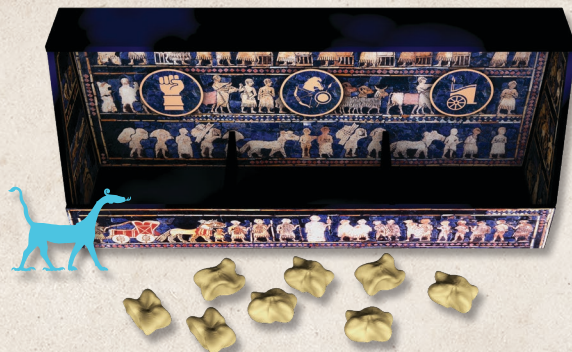
Taktika: Přihozením do této sekce ovlivníte bojovou formaci a získáte výhodu dle typu jednotky. Taktická převaha může zvrátit výsledek i v případě, kdy je hrubá síla obou stran vyrovnaná.




Pohyblivost: Přihozením do této sekce určíte výsledek vyplývající z bitvy: V případě vítězství pronásledujte a zničte prchající nepřátelské jednotky, nebo se v případě porážky dejte na útěk a můžete přežít.




TIP

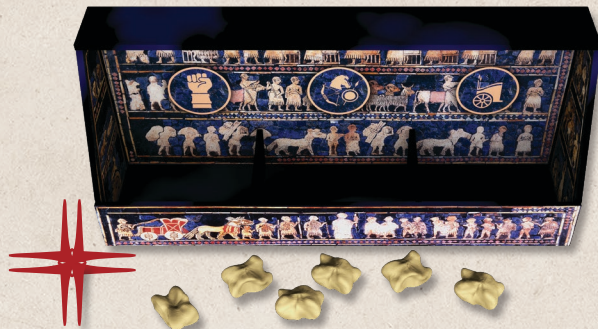
Přimějte soupeře k přehnanému přiřazování. Obětujte jednu bitvu za vítězství v celé válce.




V našem příkladu předpokládejme, že Babyloňané mají k dispozici 8 kůstek , které jsou ochotni přiřadit v boji.



Rozhodnou se přiřadit 5 kůstek  k síle, 2 kůstky  k taktice a 1 kůstku  k pohyblivosti.



Sumerové jsou současně ochotní přiřadit maximálně 6 kůstek .





Rozhodnou se tedy přiřadit polovinu k síle a polovinu k taktice.

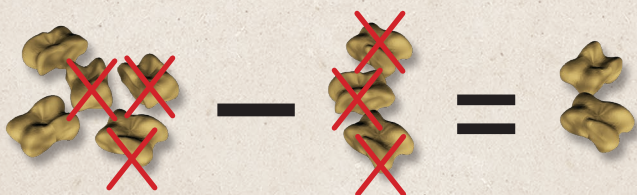
3. KROK: VYHODNOCENÍ SÍLY

Poté, co oba hráči odhalí své příhozy, se na Uorské standartě vyhodnotí nejprve sekce síla.


Porovnejte příhozy k síle

- Babyloňané přihodili 5 kůstek 
- Sumerové přihodili 3 kůstky 

Babyloňané vyhrávají srovnání síly.




Vypočítejte rozdíl v síle odečtením nižšího příhozu od vyššího příhozu: $5 - 3 = 2$


Výsledný rozdíl 2 představuje počet bonusových kůstek  které vítěz může přidělit svým jednotkám.

Vraťte kůstky  poraženému.

Poražený hráč (Sumerové) získá zpět do svého fondu polovinu svého příhozu (zaokrouhleno dolů): $3 \div 2 = 1$





Sumerové tedy získají zpět 1 kůstku  pro použití v budoucích bojích.

Přiřazení bonusových kůstek

Vítězný hráč (Babyloňané) nyní svým jednotkám přiřadí 2 bonusové kůstky .



Příklad:

Babylonský hráč umístí 1 kůstku  na svého kopiníka  a 1 kůstku  na svého lučištníka , a to prostřednictvím pozic pro sílu na odpovídajících kartách souborů.



4. KROK: VYHODNOCENÍ TAKTIKY

Po vyhodnocení síly pokračujte na Uorské standartě sekci taktika.

Taktika představuje strategii na bojišti, výhody ve formaci. Vítězství ve srovnání taktiky může přinést silné bonusy nebo narušit plány protivníka.



Porovnejte příhozy k taktice:

- Babyloňané: 2 kůstky 
- Sumerové: 3 kůstky 


Sumerové vyhrávají srovnání taktiky.

Vítěz může okamžitě přeskupit všechny spřátelené i nepřátelské jednotky do pořadí, které uzná za vhodné. Soupeřící jednotky budou bojovat proti sobě v rámci své řady.




Následně vypočítejte rozdíl v taktice:

- $3 - 2 = 1$

Sumerové získávají 1 kůstku  pro taktiku.



Vraťte kůstku  poraženému:

- Babyloňané získají zpět polovinu svého příhozu k taktice (zaokrouhleno dolů): $2 \div 2 = 1$ kůstka  se vrací zpět do jejich fondu.








Rovnost přihozených kůstek

Pokud 2 hráči přihodí v jedné kategorii stejný počet kůstek, ztratí oba hráči všechny přihozené kůstky a v dané kategorii svým jednotkám přiřadí 0 kůstek.

Výhody dle typu jednotky




Některé jednotky přirozeně převyšují jiné, a to na základě svých rolí na bojišti a taktiky. Tyto vztahy se ve hře odrážejí prostřednictvím symbolů taktické výhody a bonusů řádku taktiky na kartách soubojů.

Trojúhelník výhod jednotky








- Lučištník  má výhodu nad Kopiníkem  (dokáže útočit z dálky, než se Kopiník  přiblíží).
- Jezdec  má výhodu nad lučištníkem  (dokáže rychle zaútočit a narušit útok z dálky).
- Kopiník  má výhodu nad jezdcem  (dokáže se připravit a udeřit proti útočící jízdě).
- Válečný vůz má výhodu proti všem ostatním třem jednotkám.

Struktura karet soubojů a taktické bonusy

Každá karta soubojů je rozdělena do tří klíčových řádků:

- **Řádek síly:** Sem se přiřazují bonusové kůstky  z fáze porovnání síly. Tyto kůstky  se uplatňují vždy, bez ohledu na soupeřící jednotku.
- **Řádek taktiky:** Tento řádek zobrazuje ikony typů jednotek, které znázorňují, proti jaké nepřátelské jednotce má tato karta výhodu. Hráči zde mohou přiřadit kůstky  k taktice, avšak ty se uplatní pouze tehdy, pokud soupeřící jednotka odpovídá zobrazené ikoně.

Příklad:


- Karta sumerského kopiníka  obsahuje v řádku taktiky ikonu jezdce .
- Pokud se tento kopiník  utká s jezdcem  aktivují se všechny vytištěné nebo přiřazené kůstky  v řádku taktiky.
- Pokud se utká s lučištníkem  nebo jiným kopiníkem , bonusy z řádku taktiky se ignorují.

Tento systém odměňuje strategické umístění a pečlivé využití taktické fáze k vytvoření příhodných soubojů.


5. KROK: VYHODNOCENÍ POHYBLIVOSTI


Poslední fázi boje představuje pohyblivost, která rozhoduje o osudu jednotek po bitvě. To znamená, zda mohou pronásledovat, uniknout nebo budou zlikvidovány.

Porovnejte příhozy k pohyblivosti:

Každý hráč odhalí počet kůstek  které na Uorské standartě přihodil do sekce pohyblivosti. V této fázi vítězí hráč s vyšším příhozem k pohyblivosti.



V našem příkladu mají pouze Babyloňané 1 kůstku  přihozenou k pohyblivosti.

Proto ji přidělí jezdcem .



TIP

Ustupte a odepřete tak soupeři odměnu za vítězství, nebo ho pronásledujte, ať má vaše vítězství skutečnou váhu. V každém případě je klíčem pohyblivost.



Důsledky porovnání pohyblivosti

- Pokud vyhraje bitvu a vyhraje i ve fázi pohyblivosti: Můžete pronásledovat a zničit jakékoli ustupující nepřátelské jednotky. Tyto jednotky jsou tak odstraněny ze hry a považovány za zlikvidované.
- Pokud prohraje bitvu, ale vyhraje ve fázi pohyblivosti: Můžete bezpečně ustoupit a zachovat si přeživší jednotky pro budoucí střetnutí. To vám umožní vyhnout se dalším ztrátám a přeskupit své síly.
- Pokud prohraje bitvu i fázi pohyblivosti: Vaše jednotky jsou považovány za poražené a zajaté nebo zničené. Jsou tedy odstraněny ze hry a zůstávají nedostupné, dokud nedojde k jejich opětovnému vytvoření prostřednictvím akce válčení.

Pravidla ústupu:

Útočník vybere sousední oblast pro ustupující jednotky. Vybraná oblast nesmí obsahovat žádné nepřátelské jednotky.

Pokud není k dispozici žádná platná oblast, jsou ustupující jednotky zničeny a odstraněny ze hry. Pokud jednotky ustoupily do oblasti s neprozkoumanou událostí, neodhalí ji. Zůstanou v dané oblasti, aniž by o události věděly, a to až do chvíle, než dorazí jiná jednotka, přátelská či nepřátelská, která v této oblasti ukončí svůj přesun a událost odhalí.

Jakmile jsou porovnány síla, taktika a pohyblivost a přiřazeny všechny kůstky 🐾, začíná boj.

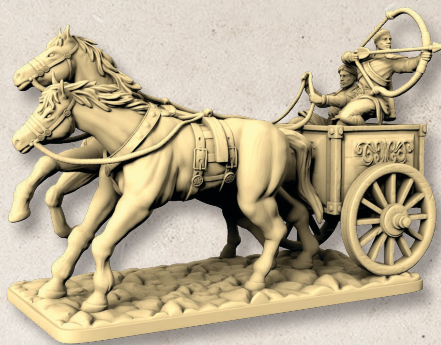
Určení výsledku boje

Pro každý pár soupeřících jednotek:

1. Spočítejte celkový součet hodnot síly a platné taktiky pro každou jednotku.
 - Síla zahrnuje předtištěné a přiřazené kůstky 🐾.
 - Taktika se uplatní pouze v případě, že daná jednotka má oproti svému soupeři platnou výhodu.
2. Porovnejte výsledné hodnoty pro soubor:
 - Střetnutí vyhrává jednotka s vyšším součtem.
 - Pokud jsou součty shodné, rozhoduje o vítězi stupnice událostí 🐾. Za vítěze se považuje říše, která je na této stupnici výše.

TIP

Vedení na stupnici událostí může zvrátit průběh více bitev, než byste čekali.





6. KROK: ROZUZLENÍ BOJE







Uplatnění výsledku

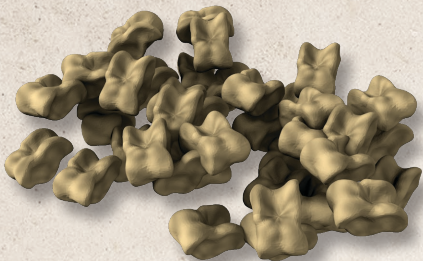
- Porážená jednotka musí buď ustoupit, nebo bude zničena, a to v závislosti na výsledku fáze pohyblivosti.
- Pokud vítězný hráč zároveň zvítězí i v porovnání pohyblivosti, je porážená jednotka pronásledována a zlikvidována.
- Pokud poražený hráč v porovnání pohyblivosti zvítězí, může jednotka ustoupit, a to v souladu s pravidly pro ústup.


Pojďme si ukázat boj mezi sumerským lučištníkem  a babylonským kopiníkem  z našeho příkladu.





I. Vyhodnocení síly a taktiky

Sumerský lučištník :


- Předtištěná síla: 2
- Taktická výhoda: Lučištníci  mají výhodu proti kopiníkům .
- Řádek taktiky: Žádné předtištěné nebo přiřazené kůstky .
- Výsledná hodnota pro souboj: Síla (2) + taktika (0) = 2.




Babylonský kopiník :

- Předtištěná síla: 0
- Kůstky  přiřazené k síle: 1
- Taktická výhoda: Kopiníci  nemají výhodu proti lučištníkům .
- Předtištěná kůstka  k taktice: 1 (ignorováno kvůli absenci výhody)
- Výsledná hodnota pro souboj: Síla (0 + 1) + taktika (0) = 1


II. Určení vítěze

- Sumerský lučištník  má vyšší celkový součet (2 proti 1) a v tomto střetnutí vítězí.

III. Vyhodnocení pohyblivosti




- Obě jednotky mají hodnotu pohyblivosti 0.
- V případě remízy rozhoduje stupnice událostí : Sumerové na stupnici zauímají vyšší pozici, a proto jsou považováni za vítěze.

Výsledek:



Babylonský kopiník  je zničen a odstraněn ze hry.

7. KROK: VÍCE SOUBĚŽNÝCH BITEV


Boj v rámci jedné řady může zahrnovat více než jedno střetnutí. Jakmile skončí boj mezi dvěma jednotkami, postupuje se podle následujícího schématu:


1. **Odstraňte poraženou jednotku**
 - Poražená jednotka je okamžitě odstraněna z bojiště.
2. **Uplatněte únavu na vítěznou jednotku**
 - Vítězná jednotka je v důsledku podstoupeného boje unavená.
 - Hráč, který takovou jednotku ovládá, z ní musí odebrat jednu přiřazenou kůstku .
 - Pokud žádná kůstka  přiřazena nebyla, ke zmíněnému odebrání nedochází.
 - Předtištěné kůstky  nejsou únavou nijak ovlivněny.
3. **Postupte s další jednotkou**
 - Pokud se vedle poražené jednotky (ve stejné řadě) nachází další jednotka, posune se dopředu, aby zaujala její místo.
 - Tato nová jednotka se nyní zapojí do dalšího boje s vítězem ovlivněným únavou.
4. **Opakujte, dokud nezůstane jediná jednotka**
 - Tímto způsobem boj pokračuje, dokud v kterékoli řadě nezůstane pouze jediná jednotka.
 - Pokud je v různých řadách více vítězů od různých hráčů, pak hráč, který vyhrál příloz k taktice, přeskupí řady dle vlastního uvážení a boj pokračuje, dokud v dané oblasti nezůstanou pouze jednotky jednoho hráče.


Tento systém simuluje průběh bitvy, kde jednotky musí podstoupit několik střetnutí, a klíčovým se zde stává strategické rozmístění.


Po předchozím střetnutí následuje další boj mezi sumerským lučištníkem  a babylonským lučištníkem .

I. Vyhodnocení síly a taktiky

Sumerský lučištník :



- Předtištěná síla: 2
- Žádná taktická výhoda (obě jednotky jsou lučištníci )
- Výsledná hodnota pro souboj: 2

Babylonský lučištník :


- Předtištěná síla: 1
- Kůstky  přiřazené k síle: 1

- Žádná taktická výhoda
- Výsledná hodnota pro souboj: 2


II. Určení vítěze



- Obě jednotky mají shodné hodnoty pro souboj (2 oproti 2).
- V případě remízy rozhoduje stav stupnice událostí .
- Sumerové na stupnici událostí  zauímají vyšší pozici, a proto jsou považováni za vítěze.

III. Vyhodnocení pohyblivosti


- Pohyblivost obou hráčů dosahuje hodnoty 0.
- O výsledku tedy opět rozhodne stupnice událostí .
- Sumerové vítězí i z hlediska pohyblivosti.



Výsledek:


Babylonský lučištník  je zničen a odstraněn ze hry.


Další střetnutí se odehraje ve druhé řadě mezi babylonským jezdcem  a sumerským kopiníkem .

I. Vyhodnocení síly a taktiky

Sumerský kopiník :

- Předtištěná síla: 1
- Předtištěná taktika: 1
- Kůstky  přiřazené k taktice: 1
- Taktická výhoda: Kopiníci  mají výhodu proti jezdcům.
- Výsledná hodnota pro souboj: Síla (1) + taktika (1 + 1) = 3




Babylonský jezdec :

- Předtištěná síla: 2
- Předtištěná taktika: 1 (neuplatňuje se, žádná výhoda proti kopiníkům )
- Výsledná hodnota pro souboj: Síla (2) + taktika (0) = 2

II. Určení vítěze

- Sumerský kopiník  má vyšší celkový součet (3 oproti 2) a v tomto střetnutí vítězí.

III. Vyhodnocení pohyblivosti

- Babylonský jezdec  má 1 kůstku  přiřazenou k pohyblivosti.
- Pohyblivost sumerského kopiníka  má hodnotu 0.
- Fázi pohyblivosti proto vyhrává babylonský hráč.

Výsledek:

Babylonský jezdec 🐎 je poražen, avšak díky vítězství v pohyblivosti se bezpečně stahuje.

Útočník (babylonský hráč) vybere pro tento ústup sousední oblast bez nepřátelských jednotek.

Pokud by žádná taková oblast nebyla k dispozici, jednotka by byla místo toho zničena.

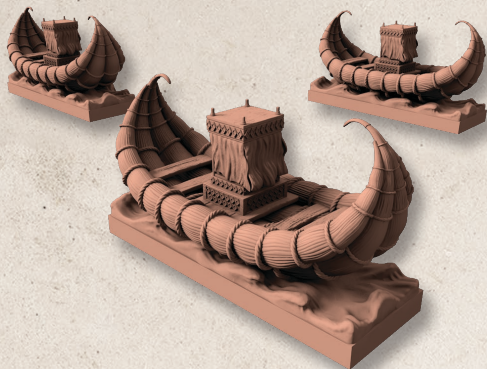


Takto vypadá výsledek boje.

Žádné dvě bitvy nejsou nikdy stejné.

I jediná kůstka 🍖 přihozená na Urskou standartu nebo pečlivě umístěná kůstka 🍖 na kartě soubojů jednotky mohou posunout rovnováhu sil zcela nečekaným způsobem. To, co se může jevit jako nepodstatné rozhodnutí, se může stát zlomovým momentem bitvy.

Vítězství nepatří vždy té nejsilnější armádě, ale tomu nejmazanějšímu veliteli. Skutečnými válečnými zbraněmi jsou důvtip, prozíravost a důkladné strategické plánování.



LODĚ V BOJI

Námořní podpora v pozemních bojích

Lodě 🚢 se neomezují pouze na kontrolu řek. Mohou hrát klíčovou roli i v pozemních bitvách.

Podpora boje pomocí lodí 🚢

- Jakákoli loď 🚢 sousedící s bojovou oblastí a ve vlastnictví říše, která se zde účastní boje, může tento boj podpořit.
- Za každou podpůrnou loď 🚢 získá hráč 1 dodatečnou kůstku 🍖 kterou může použít během fáze přiřazování na Urskou standartu.
- Tuto bonusovou kůstku 🍖 obdrží hráč bezprostředně před přiřazováním a musí být během tohoto přiřazování použita.





Příklad:





Elamitský kopiník 🗡️ bojuje s babylonským kopiníkem 🗡️. V sousedství bojové oblasti je umístěna elamitská loď 🚢. Elamitský hráč obdrží před přiřazováním 1 bonusovou kůstku 🍖 kterou musí přiřadit do jedné ze tří sekcí Urské standarty.

Sílu říčních flotil není radno podceňovat. Jejich přítomnost v blízkých vodách může rozhodujícím způsobem ovlivnit průběh bitvy na souši. Ve válkách starověké Mezopotámie byla právě námořní podpora, hlavně díky udržování zásobovacích tras, často skrytou silou stojící za vítězstvím.

Námořní boj


Ačkoli námořní boje nebyly ve starověké Mezopotámii běžnou praxí, kontrola nad řekami představovala zásadní strategický prvek. Lodě  nebyly napadány ze souše, ale byly velmi zranitelné vůči jiným lodím  operujícím na stejné řece.



Boj mezi loděmi

- Lodě  nemohou být napadeny pozemními jednotkami ani jinými prostředky než jinými loděmi .
- Pokud na konci kola obsadí stejný úsek řeky dvě lodě  z různých říší, dojde na začátku fáze boje, tedy ještě než mohou přispět bonusovými kůstkami  k jejich zničení.
- K tomuto zničení dochází před vyřešením jakéhokoli boje v oblasti.

Toto pravidlo odráží křehkou povahu říčních plavidel a náhlu, rozhodující povahu námořních potyček.

Znehybnění na řece

Na rozdíl od pozemních jednotek se lodě  navzájem nemohou znehybnit.


- Jedním říčním úsekem může během přesunu bez omezení proplout více lodí .
- Pokud však přesun dvou soupeřících lodí  skončí ve stejném úseku, dojde dle pravidel námořního boje ke zničení obou plavidel.

To umožňuje plynulou plavbu po řece a zároveň zachovává strategický význam její kontroly.



NEUTRÁLNÍ KMENY

Neutrální kmeny: Obránci neznáma

Ve hře Mesopotamia je brzký postup na stupnici událostí  velmi účinným strategickým tahem. Každá událost, kterou odhalíte, nejen posune vaše postavení, ale zároveň znemožní vašim soupeřům využít stejnou příležitost. Ne všechny události jsou však volně přístupné; některé střeží neutrální kmeny.



Co jsou neutrální kmeny?

Neutrální kmeny představují síly, které nepatří žádným hráčům a kontrolují určité oblasti na mapě. Působí jako strážci a brání hráčům v odhalení události v dané oblasti, dokud nedojde k jejich poražení.

- Pokud hráč ukončí svůj pohyb v oblasti střežené neutrálním kmenem, musí s tímto kmenem bojovat.
- Dokud nebude neutrální kmen z dané oblasti odstraněn, nebude odhalena zdejší událost.



Jak probíhá boj s neutrálním kmenem

Boj proti neutrálnímu kmeni se řídí stejnými pravidly jako boj proti jinému hráči, s jedním zásadním rozdílem:

Neutrální kmen ovládá jiný hráč:

- Pokud nejste poslední na stupnici událostí, ovládá kmen hráč přímo pod vámi.
- Pokud jste poslední, ovládá kmen hráč přímo nad vámi.
- V případě remízy neutrální kmen vždy prohraje.

Hráč, který ovládá neutrální kmen, za něj činí veškerá rozhodnutí:

- Přihazuje na Urskou standartu.
- Přiřazuje kůstky 🍄 ke kartám soubojů.

Určení síly neutrálního kmene

K určení množství kůstek 🍄, které má mít neutrální kmen k dispozici pro přihazování:

- Hod'te jednou kostkou událostí.
- Přidejte 2 za každou jednotku, kterou má neutrální kmen aktuálně k dispozici.
- Výsledný součet představuje počet kůstek 🍄, které neutrální kmen obdrží pro boj.

Důležité upozornění:

Neutrální kmeney během boje vždy přichodí VŠECHNY kůstky 🍄, které mají k dispozici. Neutrální kmeney vnášejí do průzkumu další vrstvu napětí a nepředvídatelnosti. Zpomalují agresivní expanzi a nutí hráče zvažovat rizika brzkého postupu oproti odměnám na stupnici událostí 🐉.

TIP

Udeřte jako první, ať můžete odhalit skrytou událost. Pokud zaváháte, padne místo toho do rukou vašich soupeřů.

Odhalení událostí po boji s neutrálním kmenem

V případě více bitev s neutrálním kmenem nejprve dokončete všechny souboje. Následně odhalte všechny události v libovolném pořadí.

HRADBY A BERANIDLA

Hradby 🧱: Opevnění oblasti

Hradby 🧱 představují obranné stavby postavené za účelem ochrany strategických míst.

- Při stavbě hradeb 🧱 je umístíte do jakékoli oblasti, kde máte alespoň 1 jednotku, nebo do jakékoli osady 🏠 pod vaší kontrolou.
- Od tohoto okamžiku do oblasti obehnané hradbami nemohou vstoupit nepřátelské jednotky, pokud nejsou doprovázeny beranidlem.

Hradby 🧱 vytvářejí silné obranné pozice a nutí protivníky před zahájením útoku připravit obléhací zařízení.

Beranidla: Prolomení obrany


Beranidla jsou specializované obléhací jednotky určené k prolomení opevněných oblastí.

- Pokud postavíte beranidlo, umístíte ho do jakékoli oblasti, kde máte osadu, nebo do své výchozí oblasti. Přesun beranidla je možný pouze s přidruženou jednotkou. Jednotka může vstoupit do oblasti s beranidlem a přidružit se k němu. Pokud je v oblasti, kde je beranidlo postaveno, nějaká jednotka již přítomná, lze ji k němu přidružit okamžitě.
- Beranidlo je tedy k takové jednotce přidruženo a pohybuje se automaticky s ní.
- Jednotku přidruženou k beranidlu lze kdykoli okamžitě změnit.
 - ♦ Nevyžaduje aktivaci.
 - ♦ Nemůže se pohybovat samostatně.
 - ♦ Pohybuje se stejnou rychlostí jako jednotka, kterou následuje.



Funkce v boji

- Beranidlo umožňuje:
 - ♦ přidružené jednotce a
 - ♦ všem dalším jednotkám stejné říše vstoupit do oblastí chráněných hradbami 🧱
- Na konci boje v Hradbami opevněné oblasti:
 - ♦ Beranidlo je odebráno ze hry.
 - ♦ Hradby 🧱 jsou zničeny, a to bez ohledu na výsledek.



ÚTOK NA OSADY

Osady  představují získanou kontrolu nad daným regionem, avšak pokud zůstanou bez ochrany, jsou zranitelné.



Osady se nedokážou bránit samy

- Osada  nemá žádné vlastní prostředky k obraně.
- Pokud **na konci kola**, po vyřešení fáze boje, zůstanou v oblasti, kde se nachází osada , nepřátelská jednotka, musí hráč, který tuto oblast obsadil, zvolit jednu ze dvou možností:

1. Zničit osadu :

Hráč se může rozhodnout nepřátelskou osadu  zničit. V takovém případě odeberte osadu  z hrací desky a miniaturu vraťte jejímu majiteli.

2. Dobýt osadu :

Hráč se však namísto toho může rozhodnout nepřátelskou osadu  dobýt. V takovém případě nahraďte miniaturu nepřátelské osady  vlastní miniaturoou.

ÚTOK NA VÝCHOZÍ OBLAST

Ve výchozí oblasti jiného hráče není možné se pohybovat ani útočit.

Zjednodušený bojový režim

Mohou nastat situace, kdy budete chtít snížit složitost boje, aby byla hra jednodušší, rychlejší nebo více zaměřená na rozvoj. V takových případech doporučujeme použít zjednodušený bojový režim. V tomto režimu se nepoužívají tři sekce Urské standarty ani karty soubojů. Kůstky je možné přiřadit do libovolného oddílu Urské standarty.

Celková bojová síla se pak rovná součtu přihozených kůstek plus:

- 1 za každého kopiníka
- 2 za každého lučištníka
- 3 za každého jezdce
- 4 za každý válečný vůz

Hráč, který boj vyhraje, ztratí všechny přihozené kůstky a musí vybrat jednu ze svých jednotek, jež se daného boje zúčastnily, aby byla zničena. Nikdy to však nesmí být jeho poslední zbývající jednotka.

Hráč, který boj prohraje, dostane zpět polovinu přihozených kůstek, které vsadil (zaokrouhлено dolů), a odstraní všechny jednotky, které se boje zúčastnily.



TIP

Hradby mohou působit jako odstrašující prostředek. Náklady na provedení akcí a stavbu beranidla mohou přimět soupeře k hledání snazších cílů.

DOSAŽENÍ VÍTĚZSTVÍ

UDÁLOSTI VE HŘE MESOPOTAMIA

Jednou z nejzajímavějších vlastností hry Mesopotamia je její dynamický a nepředvídatelný systém událostí, jehož účelem je oživit herní svět a po celou dobu hry stavět hráče před zásadní rozhodnutí.



Odhalení události

Události jsou skryté po celé mapě a jen čekají, než je někdo odhalí. Pokud jednotka provádí průzkum oblasti s žetonem události otočeným lícem dolů, dojde k odhalení.

Jak odhalit událost

- Pokud libovolná jednotka ukončí svůj pohyb v oblasti s žetonem události otočeným lícem dolů, dojde k okamžitému odhalení takové události.
- Otočte žeton lícem nahoru a odhalte jeho symbol a číslo.
- Pokud se v dané oblasti nacházejí neutrální kmeny, událost nelze odhalit, dokud nebudou tyto kmeny poraženy a odstraněny.
- Událost je třeba řešit ihned poté, co porazíte přítomné neutrální kmeny a událost odhalíte, a to ještě než dojde k jakémukoli dalšímu boji.

Hledání odpovídající karty události

- Každý žeton události odpovídá jedinečné kartě události.
- Ve svém balíčku událostí obráceném lícem dolů vyhledejte kartu, která odpovídá symbolu a číslu zobrazeným na odhaleném žetonu.
- Tuto kartu událostí vytáhněte a vyřešte ji dle pokynů.



ID	Název
EVI	Village with Ancient Wisdom
Možnost 1	Protect the Village Gain per Round from protecting the Village. After 6 Rounds, the Village joins your civilization as a settlement. You discover .
Možnost 2	Raid the Village Gain per Round from enslaving the Village. After 6 Rounds, the Village is destroyed and you gain a Quest Card.
Popisný text	<i>"Deep in the desert, a village remains untouched by time. Its people, guardians of ancient wisdom, speak in whispers, their knowledge a silent force that stirs the air with untold power."</i>

Odměna na stupnici událostí pro možnost 1

Odměna na stupnici událostí pro možnost 2

Ilustrace

DOSAŽENÍ VÍTĚZSTVÍ

Struktura karet událostí



Události jsou skryté po celé mapě a jen čekají, než je někdo odhalí. Pokud jednotka provádí průzkum oblasti s žetonem události otočeným lícem dolů, dojde k odhalení.

Vyřešení události

Pokud dojde k odhalení události, stává se tato událost klíčovým momentem hry. Každá událost představuje pro hráče, který ji objevil, významnou volbu, která může formovat jeho strategii a ovlivnit svět kolem něj.

Čtení události nahlas



Jakmile je tažena karta událostí, musí hráč, který ji odhalil, všem ostatním hráčům nahlas přečíst následující:

1. Název události
2. [Volitelné, ale doporučené] Popisný text
3. Možnost jedna a její odměnu na stupnici událostí 
4. Možnost dvě a její odměnu na stupnici událostí 


Rozhodování

Karta událostí je poté nabídnuta hráči, který ji odhalil. Ten si musí jednu nebo druhou možnost vybrat. Zvolená možnost určuje, jakým způsobem bude událost následně zpracována.

Typy možností v rámci události




1. **Možnost okamžitého účinku**
 - Událost bude vyřešena okamžitě.
 - Hráč obvykle získá zdroje nebo bonusy.
 - Hráč postoupí na stupnici událostí  o uvedenou hodnotu (obvykle 1 ).
 - Karta událostí je odebrána a odstraněna ze hry.
 - Žeton události je odebrán z hrací desky.

TIP

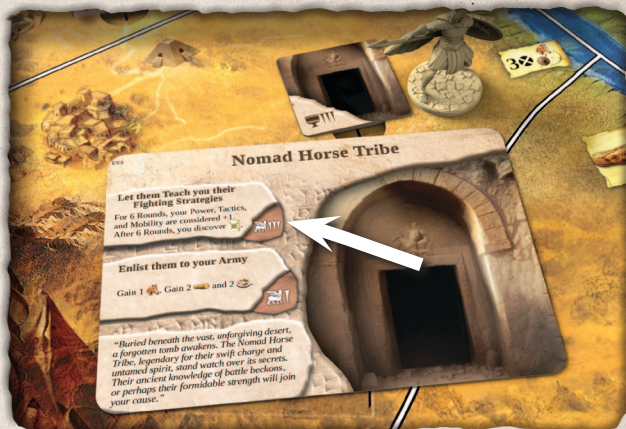
Výběr této možnosti označuje oblast jako cennou. Očekávejte konflikt. Opevněte ji hradbami  a jednotkami. Ostatní ji jistě budou chtít.

2. Možnost bodů vítězství na konci hry




- Událost bude vyřešena okamžitě a hráč získá zdroje nebo bonusy.
- Hráč postoupí na stupnici událostí  o uvedenou hodnotu (obvykle 2 ).
- Karta událostí je odebrána, avšak žeton události zůstává na hrací desce lícem nahoru.
- Na konci hry získá hráč, který ovládá tuto oblast, body vítězství  uvedené na žetonu.

3. Událost bude 6 kol pod kontrolou








K vyřešení události dojde postupem času, ne okamžitě.


- Hráč vezme kartu událostí a položí ji před sebe.
- Umístěte jednu ze svých kostek událostí vedle žetonu události tak, aby ukazovala 1 .
- Na konci každého kola otočte kostku na další číslo a vyřešte efekt uvedený pro dané kolo.

DOSAŽENÍ VÍTĚZSTVÍ


Příklad: Ochrana vesnice

- Na konci 1. kola získáte 1 tabulku .
- Otočte kostku tak, aby ukazovala 2 .
- Tento postup opakujte v každém kole.
- Na konci 6. kola:
 - ♦ Získejte finální odměnu (např. 1 osadu  a výzkumný objev).
 - ♦ Odstraňte kartu událostí a žeton ze hry.
 - ♦ Postupte na stupnici událostí  o uvedenou hodnotu (obvykle 3 ).

Ztráta kontroly

- Pokud během 6 kol převezme kontrolu nad oblastí jiná říše:
 - ♦ Událost se resetuje.
 - ♦ Karta událostí přejde na nového vlastníka.
 - ♦ Nový vlastník vybere jednu z možností v rámci události.
 - ♦ Pokud zvolí 6kolovou možnost, umístí svou vlastní kostku událostí s počáteční hodnotou 1 .
- Pokud oblast znovu získá původní hráč, resetuje se událost na 1. kolo.



Události poskytující technologie


Některé události poskytují technologické objevy, označené symbolem typu konkrétní akce .

Pokud k takové situaci dojde, hráč získá další dostupnou úroveň uvedené technologie.

Pokud hráč již dosáhl maximální úrovně, může si k vylepšení místo toho vybrat libovolnou jinou technologii.

Události poskytující jednotky




Některé události udělují jednotky (např. kopiníky , lučištníky ).

Pokud hráč nemůže takovou jednotku umístit kvůli omezení počtu obyvatelstva nebo nedostatku figurek či miniatur: Získá místo toho 1 kůstku .




DVĚ STUPNICE




Dvě stupnice

Ve hře Mesopotamia ovlivňují hratelnost a výsledné skóre na konci hry  dvě hlavní stupnice: stupnice událostí a stupnice obyvatelstva . Každá z nich pokrývá odlišné aspekty hry a nabízí strategické příležitosti k postupu a získání bodů vítězství .





Stupnice událostí

V rámci stupnice událostí  hráči postupují řešením událostí. Každá událost s sebou přináší nutnost rozhodnutí a výběr jedné z možností přináší postup na stupnici o 1 až 3 kroky.

Tato stupnice pokrývá převážně válečné a konfliktní mechanismy:

- **Rozhodující kritérium:** Při remíze v souboji rozhoduje hráč, který je na stupnici událostí  nejvýše.
- **Pořadí bojů:** Hráč na čele stupnice událostí  určuje pořadí, v jakém se vyřizují souboje v různých regionech, nebo v rámci jednoho regionu, kde se účastní více hráčů.
- **Ovládání neutrálních kmenů:** Stupnice událostí  také určuje, který hráč ovládá akce neutrálních kmenů během boje.

Stupnice obyvatelstva


V rámci stupnice obyvatelstva  lze postupovat prostřednictvím akce růstu , která vyžaduje konzumaci jídla . Každá akce růstu  obvykle posune stupnici o jeden krok.

Obyvatelstvo ovlivňuje dva kritické aspekty hry:

1. Pořadí hry:

Během fáze akcí se hráči střídají podle své pozice na stupnici obyvatelstva, a to počínaje hráčem s nejvyšší úrovní počtu obyvatelstva. Pořadí tahů je určeno na začátku každého kola a pro dané kolo zůstává neměnné. Jakékoli změny v úrovni počtu obyvatelstva během kola ovlivní pořadí tahů v následujícím kole.






2. Výstavba zikkuratu

Hráči nesmějí stavět více pater svého zikkuratu , než odpovídá jejich aktuální úrovni obyvatelstva. Všichni hráči začínají s 1. úrovní obyvatelstva. Stavba druhého patra a odemčení druhé kostky dingir je podmíněno dosažením 2. úrovně obyvatelstva.

DOSAŽENÍ VÍTĚZSTVÍ

Limit jednotek:

Obyvatelstvo rovněž určuje maximální možný počet jednotek, které může mít hráč na hrací desce.

- Jednotky zahrnují všechny pohyblivé plastové figurky a miniatury (např. lodě , beranidla, kopiníky )
- Stavby, jako jsou zikkuraty , osady  a hradby  za jednotky považovány nejsou.
- Limit jednotek je zobrazen vedle každé úrovně obyvatelstva. Například na 1. úrovni mohou mít hráči až 2 jednotky. Dosažením 2. úrovně se tento limit zvýší na 4 jednotky.

4. Rozhodující kritérium:

V případě remízy ve hře vítězí hráč, který je na stupnici obyvatelstva výše.

Postup v rámci stupnic

Na začátku hry umístí hráči své říšské pečeteř na nejnižší pozici každé stupnice, jak je uvedeno v pokynech k přípravě hry. V průběhu hry posouvají hráči svou pečeř na nejbližší volnou pozici výše.



- Pokud je následující pozice již obsazena, umístí postupující hráč svou pečeř **na** stávající pečeř.
- Hráč, jehož pečeř je **nahore**, je považován za toho, kdo je na stupnici **výše**.

Příklad:

Pokud jste vy i váš soupeř na úrovni obyvatelstva 1 a váš soupeř postoupí jako první na úroveň 2, umístí svou pečeř na tuto úroveň. Když později dosáhnete úrovně 2, umístíte svou pečeř na jeho pečeř a stanete se novým vedoucím hráčem na dané stupnici.


Uzamčení nejvyšší pozice




Na **nejvyšší pozici** každé stupnice může být pouze jedna pečeř. Jakmile hráč takové pozice dosáhne, ta se uzamkne a žádný jiný hráč se na ni již nemůže posunout.

Tento mechanismus vnáší do hry strategické napětí:

- Hráči se musí rozhodnout, zda budou usilovat o nejvyšší pozici, nebo se takticky umístí těsně pod ni.
- Předposlední pozici může obsadit více hráčů, avšak na vrchol se může dostat pouze jeden.

Skóre na konci hry

Na konci hry získávají hráči v závislosti na své pozici na obou stupnicích body vítězství :

- **1. místo:** 9 bodů vítězství 
- **2. místo:** 6 bodů vítězství 
- **3. místo:** 3 body vítězství 

TIP


O vítězství často rozhoduje jen hrstka bodů. Každý bod se počítá, tak žádný nenechávejte za zády.





DOSAŽENÍ VÍTĚZSTVÍ

KARTY ÚKOLŮ

Karty úkolů





Na začátku hry si každý hráč vybere 3 karty úkolů. Tyto karty obsahují konkrétní cíle, za jejichž splnění na konci hry hráč získá body vítězství .

Splnění úkolů

Aby hráč z karty úkolů získal body vítězství , musí splnit všechny požadavky na této kartě uvedené. Každý splněný úkol má hodnotu 2 bodů vítězství , což umožňuje získat z úkolů nejvýše 6 skrytých bodů.






Příklad požadavků úkolů:

- Na konci hry mějte pod kontrolou 3 osady  a ve vlastnictví 1 kámen .
- Dosáhněte 3. úrovně technologie literatura a hrnčířství a mějte ve vlastnictví 2 tabulky .
- Dosáhněte 7. úrovně obyvatelstva a mějte ve vlastnictví 1 jídlo .



Překrývající se požadavky

Některé karty úkolů mohou mít podobné nebo identické požadavky. V takových případech musí být každá podmínka splněna pro každý úkol samostatně.

Například pokud dvě karty úkolů vyžadují každá 1 kámen , musíte mít celkem 2 kameny , abyste získali body vítězství  za oba úkoly, nikoli pouze 1.

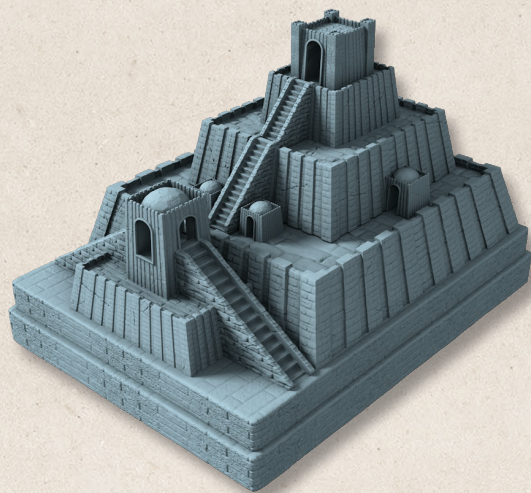
Technologické požadavky

Některé úkoly vyžadují, aby hráči prozkoumali 3. úroveň technologie konkrétního typu akce. Pokud hráč vyzkoumal již 4. úroveň technologie daného typu akce, je logickým předpokladem, že požadavek na 3. úroveň již splnil.

Například pokud úkol vyžaduje literaturu (3. úroveň výzkumu) a hráč má zákoníky (4. úroveň výzkumu), považuje se požadavek za splněný.

TIP




Vybírejte karty s překrývajícími se požadavky. Splnit musíte všechny tři své karty úkolů. Předpokládejte, že o to samé se budou snažit i soupeři.




DOSAŽENÍ VÍTĚZSTVÍ

ZÁVĚREČNÉ SKÓRE

Na konci hry si každý hráč spočítá celkový počet bodů vítězství tak, že sečte všechny body získané z různých zdrojů. Body vítězství se udělují za následujících okolností:

- **Stupnice událostí** 
Body podle konečného umístění:
 - ♦ 1. místo: 9 BV
 - ♦ 2. místo: 6 BV
 - ♦ 3. místo: 3 BV
- **Stupnice obyvatelstva** 
Body podle konečného umístění:
 - ♦ 1. místo: 9 BV
 - ♦ 2. místo: 6 BV
 - ♦ 3. místo: 3 BV
- **Visuté zahrady** 
Za každé patro Visutých zahrad, které postavíte, získáte BV dle informací na žetonu využitím ke stavbě.

- **Žetony obchodu**
BV získáte za každou vámi umístěnou amforu na žetonech obchodu, které poskytují body vítězství.
- **Žetony událostí na mapě**
BV získáte za každý žeton události umístěný ve vámi kontrolované oblasti, který poskytuje body vítězství.
- **Osady** 
Každá osada, která se na konci hry nachází pod vaší kontrolou, má hodnotu 1 bodu vítězství.
- **Karty úkolů**
Odkryjte své splněné karty úkolů. Každý úspěšně splněný úkol poskytuje 2 body vítězství.
- **Kontrola nad oblastí**
Za každou oblast, kterou máte pod kontrolou (vyjma vaší výchozí oblasti), získáte 1 bod vítězství. Oblast se považuje za kontrolovanou, pokud v ní máte jednotku nebo osadu. Lodě oblasti kontrolovat nemohou.

Vítězství

Za vítěze je prohlášen hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů vítězství.

Rozhodující kritérium

V případě remízy ve hře vítězí hráč, který je výše na stupnici obyvatelstva.

TIP

Hrajte pro radost ze hry.
Protože to je vítězství, které
vám nikdo nevezme.



SÓLO REŽIM

TŘI HERNÍ REŽIMY

REŽIM SOUBOJ KRÁLŮ

1. Režim Souboj králů

Tento režim simuluje standardní soutěžní hru zavedením automatizovaného hráče, neboli automatonu. Tohoto automatonu je možné dokonce zapojit do hry pro více hráčů jako jednoho ze soupeřů nebo se spojit s dalšími hráči a hrát v kooperaci proti němu.

2. Režim Obléhání Uru

Tento režim představuje závod s časem. Povedete obléhání jednoho z nejnáročnějších a nejlépe opevněných měst doby bronzové. Automaton se mezitím bude snažit zajistit si cenné zdroje, připravit vás o události a nakonec vystoupat na stupnici události a obyvatelstva, aby vás porazil.

3. Režim Obránci Aššuru

Tento režim vám umožní zažít pocit z obrany hradu. Blíží se k vám neúprosná horda a vy musíte čelit šesti brutálním vlnám nepřátel, z nichž každá je krutější než ta předchozí. Kopiníci pochodují, jezdci cválají, válečné vozy rachotí a beranidla buší do vašich hradeb. V takovém případě dokáže obrannou linii udržet jen opravdový vůdce.

Pojďme si tyto režimy podrobně prohlédnout.

Přehled

Hrát hru Mesopotamia v sólovém režimu je pořádná výzva. Tento režim simuluje kompetitivní hru dvou hráčů, avšak s jedním hráčem ovládaným samotnou hrou. Tomuto hráči ovládanému hrou budeme říkat automaton.

Automatonu lze využít i ve hře pro více hráčů. Můžete tak například hrát se třemi lidskými hráči a jedním automatonem.

Lidský hráč hraje hru standardním způsobem, stejně jako by hrál proti jinému lidskému hráči.

Automaton je ovládán dvěma balíčky karet, kterými jsou: Karty strategií a karty akcí

Pojďme si vysvětlit, jak jednotlivé balíčky fungují.

Strategický balíček

Strategický balíček obsahuje 10 základních karet strategií a 2 karty specifické pro danou civilizaci. Každá karta specifická pro danou civilizaci nahrazuje základní kartu se stejným názvem.

Například karta sumerského „pokroku“ nahrazuje základní kartu „pokroku“.

Sestavení strategického balíčku:

- Použijte 8 základních karet strategií.
- Přidejte dvě karty specifické pro danou civilizaci od říše, proti které budete hrát.

Celkových 10 karet strategií umístěte do své blízkosti.

Jak fungují karty strategií

Během tahu automatonu:

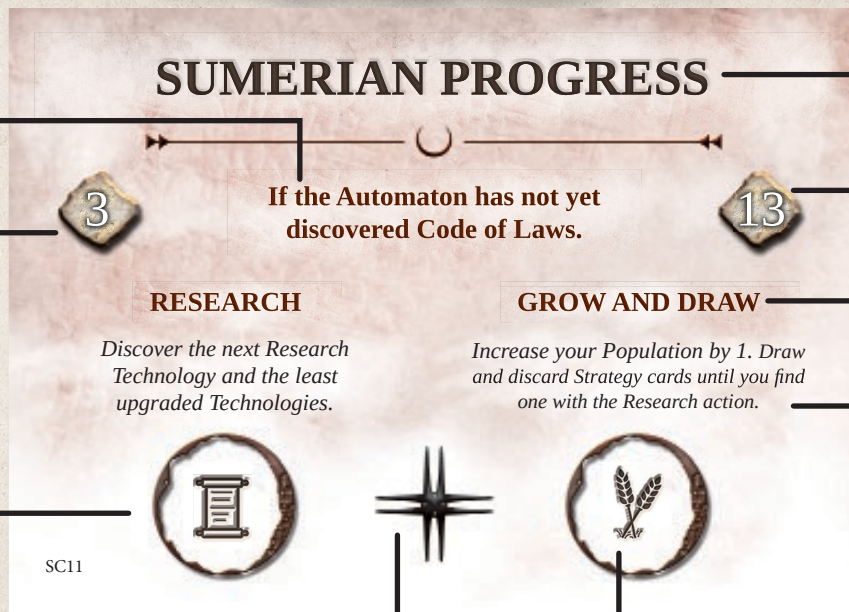
1. Táhněte 3 karty strategií a položte je lícem nahoru.
2. Každá karta strategií má prioritní podmínku.
 - Pokud je tato podmínka splněna, získá karta hodnotu vysoké priority.
 - Pokud ne, získá hodnotu nízké priority.
3. Na základě těchto hodnot priority seřaďte všechny tři karty v pořadí od nejvyšší priority po nejnižší. Tento systém umožňuje automatonovi stanovit priority taktiky na základě aktuálního stavu hry.

SÓLO REŽIM

Podmínka určující prioritu karty

Priorita, pokud podmínka platí

Místo, kam po provedení akce umístit amforu



Název karty strategií

Priorita, pokud podmínka neplatí

Akce, kterou lze provést

Popis akce, kterou lze provést

Symbol říše, pod kterou karta patří

Symbol akce, kterou lze provést

Příklad: Strategie – sumerský pokrok

Podmínka: „Pokud automaton dosud neobjevil zákoníky“

- Pokud platí → Vysoká priorita: 3
- Pokud neplatí → Nízká priorita: 13

To znamená, že automaton kontroluje, zda nezaostává v technologiích, a pokud ano, upřednostní výzkum. Po vyřešení této karty může automaton objevit další technologii výzkumu. Následně provede akci růstu a táhnutí, čímž navýší počet obyvatelstva, a nakonec dobírá karty, dokud nezíská další kartu strategií s akcí výzkumu.

Karty akcí

Karty akcí představují schopnost automatonu provést akci, kterou vyžadují karty strategií. Volně je lze přirovnat ke kostkám dingir, se kterými hází hráči. Někdy se symboly shodují s technologiemi, jindy ne, a občas vytáhnete kartu s hvězdou, kterou lze použít pro libovolnou akci.

Vložte obrázek karty s hvězdou (2)



Jak fungují karty akcí

Počet tažených karet akcí závisí na patře zikkuratu automatonu:

Císař – nízká obtížnost

Patro zikkuratu	Tažené karty akcí + akce nejvyšší priority
0	0 + akce nejvyšší priority
1	0 + akce nejvyšší priority
2	1 + akce nejvyšší priority
3	1 + akce nejvyšší priority
4	2 + akce nejvyšší priority
5	2 + akce nejvyšší priority
6	3 + akce nejvyšší priority

Igigi – střední obtížnost

Patro zikkuratu	Tažené karty akcí + akce nejvyšší priority
0	0 + akce nejvyšší priority
1	1 + akce nejvyšší priority
2	1 + akce nejvyšší priority
3	2 + akce nejvyšší priority
4	2 + akce nejvyšší priority
5	3 + akce nejvyšší priority
6	4 + akce nejvyšší priority

SÓLO REŽIM

Anunnaki – vysoká obtížnost

Patro zik-kuratu	Tažené karty akcí + akce nejvyšší priority
0	0 + akce nejvyšší priority
1	1 + akce nejvyšší priority
2	2 + akce nejvyšší priority
3	2 + akce nejvyšší priority
4	3 + akce nejvyšší priority
5	3 + akce nejvyšší priority
6	4 + akce nejvyšší priority

Automaton táhne určený počet karet akcí, a pokud je toho schopen, pokusí se akce provést.

Po tažení karty akcí:

- Pokud se akce shoduje s akcí na vyložené kartě strategií:
 - a. Na pozici dané akce umístíte amforu (libovolné barvy nehrajícího hráče).
 - b. Na hráčské desce automatonu proveďte danou akci.
- Pokud se akce neshoduje s žádnou akcí, kterou by automaton mohl provést prostřednictvím karty strategií, je daná akce ztracena, podobně jako když hráči hodí nepoužitelnou hodnotu na kostkách dingir.
- Pokud stejnou akci obsahuje více karet strategií, vyřešte je v pořadí od nejvyšší po nejnižší priority.
- Automaton nesmí provést stejnou akci dvakrát v jednom tahu.

Po tažení všech karet akcí je vyložte vedle odpovídajících karet strategií, které seřadíte v pořadí od nejvyšší po nejnižší priority. Poté automaton provede jednu akci navíc: krajní nevyřešenou akci vlevo na kartě strategií s nejvyšší priority.



Karta akcí s hvězdou funguje jako divoká karta a umožňuje provést libovolnou akci na kartě strategií. Je vždy poslední přiřazenou kartou akcí a umísťuje se na krajní nevyřešenou akci vlevo na kartě strategií podle pořadí priorit od nejvyšší po nejnižší. Stane se tak předtím, než automaton provede svou další akci.

ZAKONČENÍ TAHU

1. Odhodte použité karty strategií
 - Všechny karty strategií s oběma dokončenými akcemi (obě pozice jsou obsazené amforou) odhodte lícem nahoru na samostatnou hromádku.
2. Táhněte nové karty strategií
 - Vyložte lícem nahoru 3 nové karty strategií.
 - Přepočítejte je a upravte jejich pořadí podle priority.
 - Pokud je strategický balíček prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový balíček.
3. Promíchejte karty akcí

Zamíchejte všechny použité karty akcí zpět do balíčku akcí.

Příklad:

V příkladu na následující straně automaton ještě neobjevil zákoníky, nepostavil 2 osady  a hráč zatím neobsadil žádné události ani osady . To znamená, že karta strategií sumerského pokroku má priority 3, karta rozvoje má priority 8 a karta útoku má priority 19. Automaton karty seřadí shora dolů, jak je znázorněno na obrázku.

Následně automaton táhne dvě karty akcí. Jsou to karty Výzkum a Sběr a obchod. Nejprve přiřadí kartu akcí výzkumu ke kartě strategií sumerského pokroku, protože má nejvyšší priority. Následně přiřadí kartu akcí sběru a obchodu kartě strategií rozvoje, která má druhou nejvyšší priority. Nakonec automaton provede svou další standardní akci, kterou je růst a táhnutí z karty strategií sumerského pokroku, neboť se jedná o krajní nevyřešenou akci vlevo na kartě s nejvyšší priority.

SÓLO REŽIM


SUMERIAN PROGRESS

3 13

If the Automaton has not yet discovered Code of Laws.

RESEARCH
Discover the next Research Technology at the least up to 3 Technologies.

GROW AND DRAW
Increase your Population by 1. Draw and discard Strategy cards until you find one with the Research action.



SC11




DEVELOPMENT

8 20

If the Automaton has less than 2 Settlements.

BUILD
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Settlements, Hanging Gardens.

GATHER TRADE
Place your Amphora on the Trade token offering the most VP. Otherwise, place it on the next best free slot.



SC9



ATTACK

9 19

If your human opponent occupies a Settlement or Event.

WARFARE
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Battering Rams, Hanging Gardens.

EXPLORE
Move towards the nearest enemy Wall. If none, move towards the nearest enemy unit.



SC5

SÓLO REŽIM

SÓLO BOJ

Souboje v sólo režimu se liší. V bitvách sólo režimu se nepřihazuje a automatون používá několik odlišných pravidel:

Postupujte podle následujících kroků:

1. Za každou svou jednotku vyložte lícem nahoru 1 náhodnou kartu soubojů.
2. Do volných pozic na svých kartách soubojů umístěte libovolný počet kůstek.
3. Táhněte za automatonu. Za každou jednotku automatonu vyložte lícem dolů 1 náhodnou kartu soubojů, následně je odkryjte.
4. Přiřaďte jednotky do bitvy
 - Vyberte, které jednotky a v jakém pořadí budou bojovat.
5. Reakce automatonu
Pro každý boj:
 - A. Pokud má automatон dostatek kůstek na vítězství, přiřadí je k taktice a síle. Taktiku upřednostněte pouze v případě, kdy má výhodu dle typu jednotky proti všem jednotkám ve stejné řadě.
 - B. Pokud má po přihození k taktice a síle ještě další kůstky, přiřadí je k pohyblivosti. To však proveďte pouze v případě, kdy má automatон dostatek kůstek na zničení vaší jednotky.
 - C. Pokud nemůže zvítězit, nepřihazujte k taktice ani síle žádné kůstky.
 - D. Pokud nemůže zvítězit, ale dokáže se stáhnout, po určení vítěze vyhodnocením taktiky a síly přiřadí kůstky k pohyblivosti, aby mohl ustoupit.
 - E. Pokud nemůže ani ustoupit, nepřihazujte k pohyblivosti žádné kůstky místo toho odhoďte 1 kůstku a jeho jednotka skončí poražena.

Automaton se vždy snaží své kůstky co neoptimálněji využít, a pokud nemůže vyhrát, nebude kůstkami nikdy plýtvat.

Tento postup opakujte pro všechny jednotky v bitvě. Boj končí vašim vítězstvím nebo vítězstvím automatonu.

Po bitvě

- O všechny kůstky přihozené během boje přijdete.
- Následně za každou prohranou kategorii (síla, taktika nebo pohyblivost) vraťte 1 kůstku za každou kartu, avšak pouze pokud jste na ni nějakou umístili.

Příklad

- Hráč má pod kontrolou 1 lučištníka a 1 kopiníka a k dispozici má 7 kůstek.
- Hráč se na stupnici událostí nachází před automatonem.
- Automatон má pod kontrolou 1 lučištníka a 1 kopiníka a k dispozici má 4 kůstky.



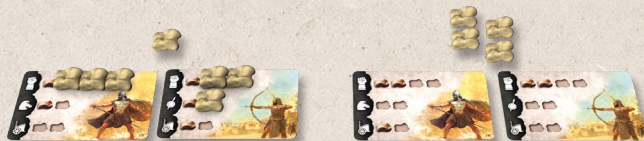
- Hráč přihoď 6 kůstek a přiřadí je svým jednotkám, jak je uvedeno na obrázku.



*Lučištník má sílu 3, taktiku 2 a pohyblivost 1.

*Kopiník má sílu 4 a taktiku 1.

- Automatон odhalí své karty soubojů.
- Hráč určí párování bojů.
- Rozhodne, že jeho lučištník bude jako první bojovat proti kopiníkovi automatonu.



SÓLO REŽIM

1. souboj: Lučičník ↷ hráče vs. kopiník ⚫ automaton

- Lučičník ↷ hráče: Výsledná hodnota pro souboj = síla 3 + taktika 2 = 5
- Kopiník ⚫ automaton: Teoretická maximální hodnota pro souboj = 4

Automaton na sílu ani taktiku neumístí žádnou kůstku 🪨, neboť nemá žádnou šanci zvítězit. Automaton se však může stáhnout, takže umístí 1 kůstku 🪨 na pohyblivost, aby mohl ustoupit.



Kopiník ⚫ se úspěšně stáhne a hráč spotřebuje 1 kůstku 🪨 přiřazenou taktice.

2. souboj: Lučičník hráče vs. lučičník automaton



- Lučičník ↷ hráče: Výsledná hodnota pro souboj = síla 3
- Automaton umístí 2 kůstky 🪨 na sílu, aby souboj vyhrál.



- S jedinou zbývajícím kůstkou 🪨 nemůže automaton umístit dostatek dalších kůstek 🪨 na pohyblivost, takže lučičník ↷ hráče dokáže ustoupit.
- Lučičník automaton ztrácí 1 kůstku 🪨 přiřazenou síle.

3. souboj: Kopiník ⚫ hráče vs. lučičník ↷ automaton

- Kopiník ⚫ hráče: Výsledná hodnota pro souboj = síla 4
- Lučičník ↷ automaton: Výsledná hodnota pro souboj = síla 3



- Automaton:
 - ♦ Zbývá mu 1 kůstka 🪨.
 - ♦ Hráč je na stupnici událostí ve vedení.
 - ♦ Ani kdyby automaton přihodil poslední kůstku 🪨 k taktice, nemůže dosáhnout remízy.
 - ♦ Místo toho přihodí kůstku 🪨 k pohyblivosti a stáhne se.

Výsledek:

Hráč vyhrává boj a získává kontrolu nad oblastí. Hráč odhodí všech 6 použitých kůstek 🪨. Pokud by měl automaton na stupnici událostí 🐎 náskok nebo by měl o jednu kůstku 🪨 navíc, použil by ji k vítězství v souboji proti kopiníkovi ⚫.







SÓLO REŽIM

REŽIM OBLÉHÁNÍ URU

V tomto sólovém herním režimu se ujmete role generála, který vede svou říši při smělém pokusu o dobytí významného města Ur. Vaším cílem je prolomit obranu města a vybojovat vítězství nad mocnou nepřátelskou silou.




Obránce města Ur můžete reprezentovat libovolnou říší, avšak všechna standardní pravidla pro přípravu hry s touto říší zcela ignorujte. Místo toho se řiďte specifickými pokyny pro přípravu hry a samotný průběh hry uvedenými v popisu tohoto sólového režimu.


Cíl:

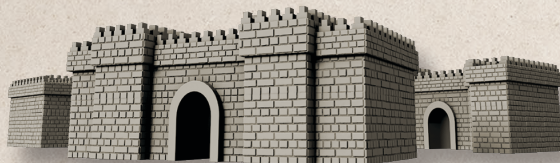
Dosáhněte zikkuratu Obránců města Ur v oblasti  s nejméně jedním beranidlem dřívě, než Obránci města Ur dosáhnou na stupnici událostí  nebo stupnici obyvatelstva  pozice .

Pokud se vám podaří dosáhnout města Ur, okamžitě vyhráváte a počítáte skóre.


Prohrajete, pokud:

Pokud Obránci města Ur dosáhnou na stupnici událostí  nebo stupnici obyvatelstva  pozice , obléhání okamžitě prohrajete.

























Obránci mohou na kterékoli stupnici dosáhnout pozice , i když se na ní nacházíte vy.



Jak připravit svou říši do hry:

1. Vyberte říši, za kterou chcete hrát.
2. Zahajte hru z oblasti .
3. Postupujte podle pravidel pro specifické vlastnosti vybrané říše, jak je popsáno v kapitole Specifické vlastnosti říší.
4. Vaše říšská pečeť vždy začíná na pečeti Obránců města Ur.
5. Táhněte tři Úkolové karty a vyberte 2, které si ponecháte.




Jak připravit město Ur do hry

1. Zamíchejte všechny karty událostí a položte je lícem dolů na mapu do příslušných oblastí, s výjimkou oblastí  a .
2. Do oblasti  umístěte dokončený nepřátelský zikkurat.
3. Umístěte říšskou pečeť Obránců města Ur na první pozici na stupnici událostí .
4. Umístěte další říšskou pečeť Obránců města Ur na první pozici na stupnici obyvatelstva .
5. S využitím následujících karet akcí vytvořte balíček akcí: Sběr a obchod , válčení , průzkum , růst  a hvězda .
6. Vedle první pozice na stupnici obyvatelstva  umístěte figurky kopiníka .
7. Vedle třetí pozice na stupnici obyvatelstva  umístěte figurky lučištníka .
8. Vedle páté pozice na stupnici obyvatelstva  umístěte figurky jezdce .
9. Vedle sedmé pozice na stupnici obyvatelstva  umístěte miniatury válečného vozu .
10. Umístěte 3 hradby , 3 osady , 2 lodě , 1 kopiníka , 1 lučištníka  a 1 jezdce  podle zobrazení na mapě:




SÓLO REŽIM




Pořadí tahů a hra






1. Stejně jako ve standardní hře Mesopotamia se prvního tahu ujímá hráč, který zaujímá nejvyšší pozici na stupnici obyvatelstva .
2. Během svého tahu hodíte kostkami dingir (máte-li nějaké) a provedete akce jako v běžné hře pro více hráčů.
3. Během tahu Obránců města Ur táhněte dvě karty akcí z balíčku akcí a proveďte odpovídající akce. Následně odhalené karty zamíchejte zpět do balíčku akcí.
4. Jakmile vy i Obránci města Ur dokončíte své tahy, pusťte se dle pravidel pro souboje v sólo režimu do řešení všech bitev na hrací desce.
5. Pokračujte ve střídání tahů, dokud:
 - nedosáhnete města Ur nebo
 - Obránci města Ur nedosáhnou pozice  na stupnici událostí nebo stupnici obyvatelstva .



Jak používat karty akcí


Sběr a obchod : Obránci města Ur umístí amforu na nejbližší pravé volné místo v sekci obchodu. Amforu mohou umístit do sektoru, který je až o jednu úroveň vyšší než vaše úroveň technologie sběru a obchodu.


Pokud je konkrétní možnost obchodu obsazena amforou Obránců města Ur, nemůžete ji vybrat.


Válčení : Množství kůstek , které získají Obránci města Ur, se rovná jejich pozici na stupnici obyvatelstva dělené 3 (vždy zaokrouhloveno nahoru). Následně umístí jednu dostupnou jednotku, jejíž typ odpovídá stejné nebo nižší pozici na stupnici obyvatelstva . Vyberou tu z té nejvyšší pozice, ke které mají přístup.

- Kopiníci  se umísťují do oblastí s osadami .
- Lučičníci se umísťují do oblastí s hradbami .
- Jezdci  a válečné vozy  se umísťují do nejzazší oblasti mapy vpravo sousedící s nepřátelskými jednotkami, které blokují cestu do města Ur.

Příklad: Obránci města Ur se na stupnici obyvatelstva nacházejí na pozici  a mají k dispozici jeden válečný vůz. Získají sílu 3 ($7 \div 3 = 2,3$, zaokrouhloveno nahoru na 3) a do nejzazší oblasti mapy vpravo sousedící s nepřátelskými jednotkami umístí miniaturu válečného vozu .


Průzkum : Obránci města Ur se pokusí prozkoumat události. Pravidla pro pohyb a průzkum naleznete v odstavci Průzkum a události.


Růst : Obránci města Ur postoupí o jednu pozici na stupnici obyvatelstva .

Hvězda : Obránci města Ur nepodniknou žádnou akci.

Průzkum a události

Obránci města Ur chtějí prozkoumat události, avšak nechťejí se rozptýlit. Soustředí se na obranu svého území a průzkum blízkých událostí.

Pokud podstoupí akci průzkumu , postupují podle následujících kroků:

1. Prověří události v oblasti s jednotkou Obránců města Ur. Pokud se jednotka Obránců města Ur nachází v oblasti s neprozkoumanou událostí, prozkoumají ji. Upřednostňují události počínaje oblastí nejbližší jedné z vašich jednotek. Pokud takovému požadavku odpovídá více oblastí, postupujte při výběru události na mapě zleva doprava a shora dolů.
2. Pokud se v oblasti, kde se nachází jedna z jejich jednotek, žádné události nenacházejí, přesune se jednotka Obránců do sousední oblasti s neprozkoumanou událostí. Vyberte oblast, která je nejvýše a nejdále vlevo.
3. Do sousedství vaší výchozí oblasti se nepřesunou, i kdyby se v ní nacházela událost.
4. Pokud jsou všechny události prozkoumány, přesuňte jednu z jejich jednotek směrem k městu Ur (oblast .



SÓLO REŽIM

REŽIM OBRÁNCI AŠŠÚRU

Cíl: Přežijte 6 vln nepřátelských útoků.

Pokaždé, když pokoříte jednu vlnu, označte ji převzetím dalšího žetonu Visutých zahrad. Poražením šesté vlny vítězíte a můžete si spočítat body vítězství 🍌.

Porážka:

Pokud do oblasti, ve které se nachází váš zikkurat 🏛️, vstoupí jedna nebo více nepřátelských jednotek a vy zde nemáte žádné obranné jednotky, prohrajete.



TIP

U počátečních vln je rozumné držet si od nepřítele odstup, neboť tím získáte čas na vybudování své říše a přípravu na mnohem náročnější pozdější vlny.

Příprava hry

- Rozmístěte žetony blokace 🚫, události a neutrální kmeny stejně jako ve hře pro 2 hráče.
- Umístěte svůj zikkurat 🏛️ na oblast ♀.
- Umístěte nepřátelský zikkurat 🏛️ na oblast ♀. V této oblasti začínají všechny jednotky ovládané nepřítelem.
- Vyberte si říši a vše připravte dle obvyklých pokynů pro specifické vlastnosti říší.
- Táhněte tři Úkolové karty a vyberte dvě, které si ponecháte.
- Nepřítel ignoruje všechny pokyny pro specifické vlastnosti říše, neprovádí žádné akce a na začátku každé vlny vytváří jednotky a hromadí kůstky 🍌 dle popisu níže.



SÓLO REŽIM

Pravidla chování nepřítele:

- Začíná na pozici na stupnici událostí a vůbec nesleduje stupnici obyvatelstva.
- Nepřítel jedná vždy až po vás a pohybuje svými jednotkami dle pravidel pro pohyb.
- Pokud během boje dojde k remíze, přiklání se vítězství na stranu nepřítele, avšak pouze pokud se na stupnici událostí nachází před vámi.

Pohyb

Nepřátelské jednotky se každé kolo přesunou o jednu oblast blíže k vašemu městu, přičemž se, je-li to možné, vyhýbají neutrálním kmenům. Hradbám se vyhnou pouze v případě, že nemají beranidlo .

Pokud je k dispozici více cest ve stejné vzdálenosti:

- Přednost mají cesty s aktivní 6kolovou událostí.
- Pokud žádné 6kolové události nejsou k dispozici, určuje se přednost dle typu jednotky:
 - ♦ **Lučičtíci** a **kopiníci** a **Jezdci** : Vždy vybírají nejbližší cestu k hradbám a při přesunu musí být přidružené k jiné jednotce.

Pokud všechny cesty blokují hradby či neutrální kmeny a nepřítel nemá k dispozici beranidlo , projdou nepřátelské jednotky skrz území neutrálních kmenů, přičemž okamžitě zvítězí v bitvě, neutrální kmen zlikvidují bez boje a zničí příslušnou událost.

Interakce s událostmi:

- Nepřítel nemůže prozkoumávat události. Pokud nepřátelská jednotka projde oblastí s neprozkoumanou událostí, zůstane daná událost i nadále neprozkoumaná.
- Pokud nepřítel projde oblastí s 6kolovou událostí pod vaší kontrolou, zničí ji. Odstraňte z mapy událost i odpovídající počítadlo kostek.
- Pokud nepřítel projde přes oblast neutrálního kmene, zničí jak samotný neutrální kmen, tak i příslušnou událost.

Kůstky a vlny:

- Na začátku každé vlny získá nepřítel kůstky v počtu 2 + číslo vlny. V první vlně tak bude mít 3 kůstky ve druhé vlně 4 kůstky a tak dále.
- Jakmile nepříteli zbývá 0 kůstek nebo jsou všechny nepřátelské jednotky poraženy, přejděte k další vlně.
- Zbývající kůstky se mezi vlnami přenášejí.

Struktura vlny

(Všechny vlny vycházejí z oblasti)

Vlny	Kopiníci	Lučičtíci	Beranidla	Jezdci	Válečný vůz
1	1	1	-	-	-
2	2	1	1	-	-
3	2	2	1	-	-
4	2	2	1	1	-
5	2	2	2	1	1
6	2	2	2	2	2

Boj a různé – pravidla

- Boj funguje stejně jako v sólo režimu s automatonem, s výjimkou následující změny: Nepřítel nebude využívat pohyblivost k ústupu; pokud prohraje, vždy nechá svou jednotku zničit.
- Všechna pravidla, která zde nejsou výslovně uvedena, se řídí standardními pravidly hry Mesopotamia pro více hráčů.



OBSAH

KARTY AKCÍ	45	NÁMOŘNÍ BOJ	35
FÁZE AKCÍ	13	NEUTRÁLNÍ KMENY	35–36
DŘEVĚNÝ ŽETON VÝBĚRU AKCE	14	ZNEHYBNĚNÍ	18
AMFORA	24	ŽETONY UDÁLOSTÍ NA PLÁNÍCH	38
LUČIŠTNÍK	25	OBYVATELSTVO	40
OBLAST	8–9	STUPNICE OBYVATELSTVA	40–41
BERANIDLO	19,36	KARTY ÚKOLŮ	42
PŘÍHOZ	28	VÝZKUM	21
ŽETON BLOKACE	12	ZDROJE	22
STAVBA	19–20	ÚSTUP	31
VÁLEČNÝ VŮZ	16,25	ŘEKA	17
KARTY CIVILIZACÍ	11	KOLO	13
HLÍNA	22	SKÓRE	43
KARTY SOUBOJŮ	27	PEČETĚ	8
KONTROLA	17	OSADA	19,37
FÁZE BOJE	13	LOĎ	17
ŽETONY UDÁLOSTÍ NA POUŠTI	38	SÓLO	44–53
KOSTKY DINGIR	15	KOPINÍK	25
OBJEVY	21	URSKÁ STANDARTA	28
ŘÍŠE	10	SYMBOL HVĚZDY	15
ŘÍŠSKÁ PEČETĚ	8	VÝCHOZÍ OBLAST	8–11
KONEC KOLA	13	KÁMEN	22
KARTY UDÁLOSTÍ	38	STRATEGICKÝ BALÍČEK	44
KOSTKY UDÁLOSTÍ	39	SÍLA	28
MOŽNOSTI V RÁMCI UDÁLOSTÍ	39	TABULKY	21
ŽETON UDÁLOSTÍ	38	TAKTIKA	28
STUPNICE UDÁLOSTÍ	40–41	SEKCE OBCHODU	24
UDÁLOSTI	38–40	ŽETONY OBCHODU	24
PRŮZKUM	16–18	KMEN	35–36
JÍDLO	22	TAH	13
SBĚR A OBCHOD	22–24	TROJÚHELNÍK VÝHOD JEDNOTKY	30
RŮST	26	BODY VÍTĚZSTVÍ	43
VISUTÉ ZAHRADY	20	HRADBY	19,36
JEZDEC	25	VÁLČENÍ	25
KŮSTKY	27–31	DŘEVO	22
POHYBLIVOST	28	ZIKKURAT	19
ŽETONY UDÁLOSTÍ V HORÁCH	38		

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ

Rádi bychom vyjádřili naše upřímné poděkování všem úžasným lidem, kteří nám pomohli odhalit tajemství Mezopotámie a vytvořit deskovou hru, kterou vidíte před sebou.

Nejprve bychom chtěli poděkovat oddaným hráčům, jejichž vzrušující události se staly součástí finální hry: Marco S, Raoul S, Virgile I, Sophjen H, Wouter S, Spyros M, Pawel G, Michael R, Pariss Ortiz E, Jiří V, András U, Stephen F, Adán P, Danny McA, Wouter S, Angelo B, Andrew F, Marcus C, Jackson H, Jaakko L, Björn F, Michal, Streiff F, Nina J, Karel van H, Máté M, Liran D, Javier G, Mitch de V, Angelo B, Michal H, Jan M, Thomas D, Ricardo C, Scott F, Alexander S, Mazin Al J, Francisco J G, Andrew F, Tomasz S, Ricardo C, Raoul S, Stefano R.

Naši ostražitě vedoucí výroby: Ioanna „Ember“ Ouzouni

Naším nápaditým grafickým designérům: Mattheos Savvinopoulos, Geps a Charis Papadimitriou

Naši inovativní 3D modeláře: Alexis Rydas

Naši milované komunitní manažerce: Marianthi Papanastasopoulou

Naším zapáleným manažerům sociálních sítí: Olympia, Chrysa, Xenia a Ina

Naším oddaným testerům:

Nikos Taloumis, Antonis Voultios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Diana, Anna, Konstantina, Jordan, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Giorgos Giarlos, Meimaridis Stelios, Nikolaos „Marios“ Karatarakis, Gannis Kotsifos, Elina, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalakis, Kona Sparrow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris a mnoho, mnoho dalších.

Naším tvrdě pracujícím partnerům a partnerkám: Antonia Birniou, Dimitrios Biliou, Giannis Birnios, Filippova Anna

Kreativním fotografům z „Just Flow – Creative Agency“

Tvůrčím digitálním ilustrátorům z „The Creation Studio“

Našemu mladému market'ákovi: Ioannis Laskaris

Našemu věrnému společníkovi: Wookiee

V neposlední řadě patří zvláštní poděkování všem našim přátelům a rodinám, kteří nás po celou dobu naší pouti podporovali svým nadšením a trpělivostí.

A hlavně vám všem, kteří držíte tuto knížku pravidel v rukou, našim milovaným podporovatelům; vaše podpora byla pro vznik hry Mesopotamia naprosto zásadní. Bez vás by tento monumentální produkt nebyl možný.

Nyní už však vykročte se svou civilizací vstříc věčné slávě!

DĚKUJEME!

